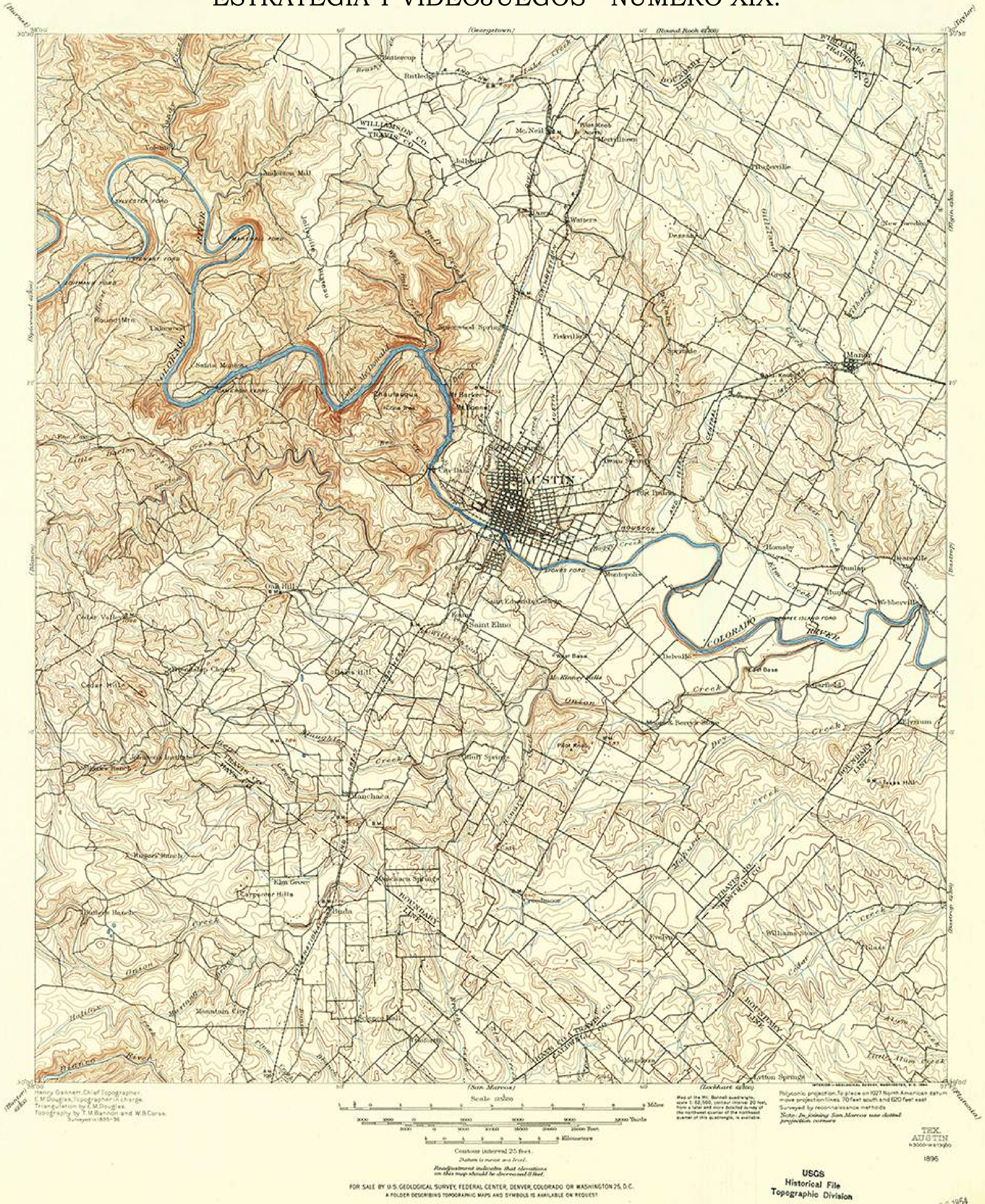
PRESURA

ESTRATEGIA Y VIDEOJUEGOS - NÚMERO XIX.





EDITORIAL:



Alberto Venegas Ramos. Profesor de Historia en la educación secundaria, estudiante de Antropología Social e investigador en temas relacionados con la identidad y alteridad colectiva a través de la cultura. Además redactor en páginas como Baab al Shams o Témpora Magazine y colaborador en medios como FS Gamer, Anaitgames, eldiario.es o Akihabara Blues.

Presura no para de crecer. Este número es buena prueba de ello. Lo que empezó como un simple proyecto personal ha rebasado cualquier límite impuesto por mi imaginación y comienza a erigirse en un hito dentro de mi carrera profesional en esto de las letras y los videojuegos.

Cómo habréis podido comprobar, el diseño de la revista ha cambiado por completo. En el número anterior ya enseñamos un poco el camino que íbamos a continuar y este, aunque no es todavía el destino, es una parada intermedia.

Nos gustaría conocer, cada vez más, vuestra opinión sobre la revista, sobre el diseño, sobre la nueva maquetación, sobre todo lo que os parezca. En esta misma página tenéis nuestra dirección de correo para que nos comentéis todo lo que os parezca de la revista y de la página web.

La página web es otro elemento dentro de Presura que hemos querido potenciar y poco a poco, también, lo estamos consiguiendo. Los textos que incluimos semanalmente, a razón de entre dos y tres, parece que comienzan a interesar. Por esta misma razón, y para poder continuar creciendo, os pedimos vuestra colaboración en las opiniones y sugerencias que podéis hacernos llegar a través de nuestros diferentes canales repartidos en las redes sociales.

Este número está dedicado a uno de nuestros géneros favoritos dentro de los videojuegos, la estrategia. Para nosotros va a ser un verdadero placer poder escribir de nuestros juegos favoritos con calma y sosiego. Espermos que el número os resulte interesante y ya sabéis, si así ha sido no os pedimos dinero, sino que compartáis el proyecto. Muchas gracias.

Imágenes:

las imágenes que ilustran los artículos o bien son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o son de los autores citados al píe de cada imagen.

Portada:

Ilustración del cartucho del juego Asteroid (Atari, 1979) publicado para la consola Atari 2600. Modificación propia.

Textos

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Lugar de edición:

Nogales, Badajoz.

Número ISSN:

l2444 - 3859.

Edición:

Alberto Venegas Ramos.

Coordinación del número:

Alberto Venegas Ramos.

Encargado de diseño y maquetación:

Alberto Venegas Ramos.

Diseño de portada:

Alberto Venegas Ramos.

Dirección de contacto:
correodealbertovenegas@gmail.com


BRIXIA
PLACENTIA
DERTONA

PORTADA:
CARTOGRAFÍA.

¿Cuál fue el primer juego de estrategia? ¿Cuál fue la clave que inspiró la creación de géneros como la alta estrategia o la estrategia en tiempo real? ¿Cómo ha pasado "Final Fantasy" de ser una saga de rol y estrategia a convertirse en una sucesión de cinemáticas con acento en la acción? ¿Qué ha pasado con "No Man´s Sky" para ser la esperanza de los videojuegos a ser uno más? A todas esas preguntas vamos a intentar dar respuesta a lo largo de todo este número de Presura, nuestro número XIX.

En todos estos juegos, una parte esencial de los mismos es, siempre, el mapa. Los mapas han servido a la humanidad durante milenios y como tal, dada su importancia cultural para el ser humano, han pasado también a convertise en parte esencial del videojuego. No son pocos los géneros que se escapana a las representaciones espaciales en dos dimensiiones y, desde luego, para el género de la estrategia, al que hemos dedicado este número, el mapa no es tan solo crucial, sino que es esencial, sin él no existiría el género de la estrategia y no son pocos los juegos del género que basan todas sus mecánicas en estos, como por ejemplo los juegos de alta estrategia de Paradox o los denominados "city-builders". Todos ellos se levantan sobre representaciones geográficas y por esto mismo hemos decidido dedicar nuestra portada a ellos.

CONTENIDOS:

5

"HAMMURABI", EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA, POR SAMUEL ARGENTO. PÁGINA 70.



6

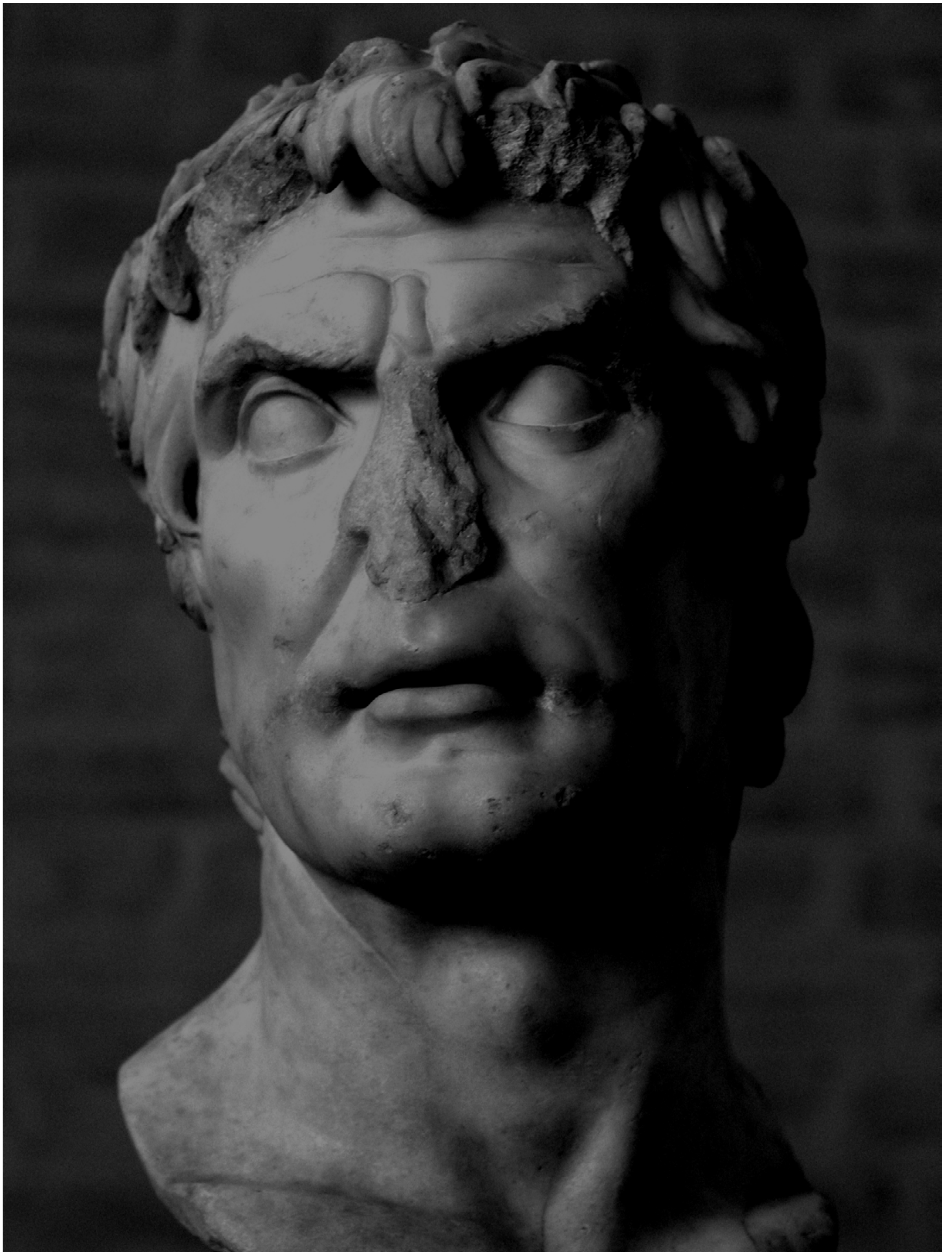
¿QUÉ HA PASADO CON "NO MAN´S SKY" POR ALBERTO VENEGAS RAMOS. PÁGINA 80.



ARRASTRAR Y SOLTAR. UN LUGAR PARA LA AVENTURA GRÁFICA. PÁGINA 92.

7





“PUEDO ESTAR MÁS LOCO QUE EL MÁS LOCO DE ESTE PUEBLO, **PUEDO REDIMIROS** DE LOS MALES QUE HABÉIS HECHO.”



01

COMPANY OF HEROES

Y la conceptualización histórica.

Por: Alberto Venegas Ramos.

No son pocos los juegos que han decidido situar su acción en el pasado. Dentro del género de la estrategia el emplazamiento histórico es incluso más recurrente que en el resto de los géneros de videojuegos. No en vano, una de las grandes sagas de videojuegos para ordenador, Total War, se caracteriza por el esfuerzo en representar lo más veraz posible los acontecimientos y hechos históricos del pasado.



"Marine Pfc. Douglas Lightheart (right) and his buddy Pfc. Gerald Churchby " Cpl. H. H. Clements, September 14, 1944. 127-N-97628

EL ANACRONISMO ES EL PROBLEMA MÁS GRAVE DE LAS REPRESENTACIONES HISTÓRICAS.

Durante estos esfuerzos chocan con un problema, el anacronismo. Representar objetos o elementos recientes en el pasado es una práctica habitual dentro de las representaciones culturales del pasado. Sin embargo, es aún más peligroso representar emociones, ideas o ideologías actuales en momentos donde estas no existieron. Mencionar la existencia de países, de valores, de ideas nacidas en el siglo XIX es una práctica muy extendida dentro de la televisión o el cine con ejemplos tan famosos como las cintas Braveheart, donde hablan y defienden una idea de libertad nacida en el siglo XIX u otras muchas donde aparecen otras ideas como el nacionalismo o imperialismo. Es por esta razón que es igual o más de importante cuidar el anacronismo en las ideas o conceptos que en los propios objetos.

En muchos de nuestros textos defendemos a capa y espada la fidelidad histórica o al menos el planteamiento de fenómenos históricos con cierto grado de veracidad. Debemos aclarar en torno a esta idea que la defensa que realizamos de la plantación realista de los hechos pasados no se encierra en la mención o referencia a nombres y datos exactos, sino al planteamiento correcto de conceptos históricos y especialmente a evitar caer en el anacronismo, es decir, a mirar el pasado con los ojos del presente. No son pocos los títulos jugables, como también otros objetos culturales tales como novelas, películas o series de televisión que pasan por alto esta idea e incorporan en sus mensajes ambientados en el siglo XII ideas del siglo XIX como por ejemplo el concepto de libertad, amor romántico, nacionalismo, etc. Este anacronismo es una de las peores facetas en las que puede caer un creador de contenidos debido a que engaña premeditadamente al espectador y ofrece una realidad histórica completamente falsa. Por esto mismo defendemos con tanta vehemencia los títulos de Paradox, ya que aunque una vez pasado el tiempo histórico cae en la idea de historia ficción o historia contrafactual las ideas y conceptos históricos que presenta si se ajustan a la realidad histórica en un grado realmente elevado y que nos permite elevar sus títulos de alta estrategia a la altura de las mayores obras históricas que existen en el mercado de los videojuegos. Sin embargo no solo de Paradox vive el aficionado a la Historia en los videojue-



gos, existen muchos otros y algunos de ellos consiguen elevar su nivel hasta su altura como el caso que nos ocupa hoy, Company of Heroes.

Company of Heroes es un juego de estrategia en tiempo real creado por Relic Entertainment que vio la luz allá por el año 2006 ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Esta compañía canadiense, especializada en los títulos de estrategia en tiempo real enfocado al combate comenzó su andadura con el no menos bueno Homeworld, un título que mezclaba elementos de los tradicionales 4X con unas mecánicas de estrategia en tiempo real tradicional que cosechó grandes críticas entre el público y la crítica. Tras este fenomenal título vino su segunda parte y una apuesta diferente, Impossible Creatures, que no cosechó grandes beneficios, pero que le abrió la puerta a su hito, Warhammer 40.000: Dawn of War. Este título de estrategia en tiempo real basado en la afamada franquicia Warhammer 40.000 supuso un antes y un después para la estrategia en tiempo real y una clara referencia directa a Company of Heroes. En este título la acostumbrada recolección de recursos se trastocó por la consecución de puntos estratégicos a través del control de diferentes enclaves que aportaban al jugador dichos puntos. Mientras más puntos estratégicos dominaras mayor número de recursos tendrías disponible para producir unidades, mejoras y edificios. Este elemento, que en apariencia es realmente simple, introducía un elemento estratégico de alto valor, el control del territorio, que de ahora en adelante sería un elemento clave en toda partida. Pero otro elemento clave en la partida era la rapidez del primer ataque. En este punto los juegos de Relic consiguen un sobresaliente debido a que podemos comenzar a combatir desde el minuto uno a través de la creación de pelotones en lugar de unidades individuales, lo cual tiene mucho mayor sentido estratégico que entrenar y "fabricar" unidades de una en una como tradicionalmente se ha venido haciendo. Warhammer 40.000 Dawn of War introdujo, por tanto, dos elementos imprescindibles para el género que había nacido con Relic, el control del territorio como productor de recursos, el entrenamiento y producción de unidades a través de pelotones y la velocidad en la partida y el combate

Estos tres elementos casaban a la perfección con un acontecimiento histórico que

LA MOVILIZACIÓN MASIVA DE TROPAS ES OTRA SEÑA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

tuvo en estos tres puntales sus características históricas más reconocidas, la Segunda Guerra Mundial. En esta el control del territorio y especialmente de los recursos naturales fue una de las claves del conflicto como demuestran la temprana ocupación de Noruega por Alemania o sus incursiones hacia Rusia del este para intentar controlar la producción de gas, necesaria para el mantenimiento del ejército. Por tanto el control estratégico del territorio y de los recursos que producían estos elementos eran imprescindibles para la consecución de la victoria, como demuestra igualmente el hecho de la mayoría de las operaciones de sabotaje iban encaminadas contra los grandes enclaves de producción.

Otro de los elementos, el entrenamiento masivo de unidades, es otro hecho contrastado en este conflicto ya que fue la conflagración bélica que más recursos humanos movilizó en toda la Historia del hombre, 84.000.000 millones de soldados a los que habría que sumar los movilizados en la población civil para servir en las fábricas de armamento, hospitales de campaña, etc. Muchos de ellos movilizados para servir en la guerra tras un breve período de entrenamiento, como fue el caso de los últimos soldados del bando alemán, jóvenes y viejos que tuvieron que servir en filas debido a la inexistencia de soldados de mediana edad caídos en combate

Y por último, el otro elemento, la rapidez en el combate. Si por algo se caracterizó la Segunda Guerra Mundial fue por la rapidez y contundencia de sus ataques, especialmente los protagonizados por el bando alemán que pusieron en práctica la Blitzkrieg o guerra relámpago, un tipo de ataque combinado entre aire y tierra y protagonizado por una batida de bombardeos de la zona por la aviación seguida rápidamente por la irrupción de tanques e infantería que convertían el ataque en un puño fuerte y compacto que actuaba con total contundencia y con una rapidez pasmosa que permitió a los alemanes ganar la guerra en la Europa Occidental y continental en menos de un año entrando en París en el año 1940.

Estos tres conceptos o ideas históricas, la movilización rápida de la población, el control estratégico del territorio y la contundencia y rapidez de los ataques se observan a la perfección en el título que hoy nos ocupa, Company of Heroes. En este el jugador tendrá que movilizar rápidamente a sus unidades para hacerse con el control del territorio y de los puntos estratégicos que este contiene.





An American officer and a French partisan crouch behind an auto during a street fight in a French city, ca. 1944. 111-SC-217401.

Arte conceptual de Company of Heroes (Relic Studios, 2006)



Así conseguirá un mayor número de recursos que le permitan ascender en los níveles de producción y alcanzar así la preponderancia material y militar sobre el enemigo que le lleve a la victoria. Para llevar a cabo esto tendrá que crear pelotones de unidades en lugar de soldados individuales, como ocurre en otros títulos de estrategia en tiempo real, así como, por supuesto otro tipo de tropas como tanques, jeep, etc., estos creados de manera individual, que logren un ataque rápido y contundente contra el enemigo.

Por tanto en este título de Relic de estrategia en tiempo real realmente recomendable no solo traspasan datos, nombres y fechas de la Segunda Guerra Mundial de una manera acertada, sino también ideas, acontecimientos y conceptos reales e históricos que ayudan a entender de una manera más correcta un acontecimiento de una importancia tan capital como fue la Segunda Gran Guerra. Un aspecto que devalúan u obvian otros creadores de contenidos culturales al pasar sobre los períodos históricos con ojos del presente y que les lleva a caer en el error y la falacia del anacronismo con una facilidad pasmosa, presentando unos escenarios históricos completamente fasos e irreales.

Sin embargo el juego es completamente deficitario en la representación de otros elementos ligados al segundo conflicto mundial. El uso estratégico de la retaguardia fue un elemento de alto valor bélico dentro de la Segunda Guerra Mundial. El bombardeo sistemático de ciudades como Berlín, Londrés o Rotterdam por poner solo tres ejemplos europeos fue una práctica habitual durante la conflagración mundial. Este hecho es eliminado del juego de Relic quien se ocupa, en exclusiva, de la batalla en el frente. Otro de los conceptos que tapa el juego es el uso de la población civil, tanto de manera violenta, la persecución, el reclutamiento forzoso, las purgas, etc., como pacífica, el trabajo en la retaguardia en fábricas, etc. Todos estos elementos son barridos del juego Company of Heroes, quien, aunque representa a la perfección algunos conceptos ligados a la Segunda Guerra Mundial esconde otros realmente importantes.



Desfile del ejército nazi en la ciudad de París (1941).

REPRESENTAR EL HOLOCAUSTO SIGUE SIENDO UN TEMA PENDIENTE DEL VIDEOJUEGO.

Quizás existan otros juegos donde estos conceptos o fenómenos se vean mejor representados, como por ejemplo el reciente Hearts of Iron IV quien rechaza precisamente el choque directo entre las tropas como parte integrante de su sistema de juego, pero añade todos los mencionados anteriormente, la gestión del frente y la retaguardia a partes iguales. Sin embargo existe un fenómeno que ningún juego, salvo los nuevos Wolfenstein, han tratado, el Holocausto y la represión por etnia, religión o ideología política que llevaron a cabo los diferentes bandos de la Segunda Guerra Mundial. La persecución insidiosa y letal de los judíos en Polonia son hechos que todavía no han sido tratados por los juegos de estrategia en la Segunda Guerra Mundial.

Por todas estas razones creemos que, aunque Company of Heroes es un gran juego de estrategia directa, es un juego que aún se encuentra incompleta en la representación de conceptos estratégicos ligados al estallido violento que representa. La no aparición de las líneas de suministro, de los convoys, etc, etc., resta fidelidad histórica a un producto que, si es observado únicamente en cuanto a lo que ofrece, podría calificarse de sobresaliente, pero que, al ampliar la mirada y observar todos los demás elementos, se nos antoja insuficiente.

“Retreating at first into the jungle of Cape Gloucester, Brenner, January 1944. 127-N-71981. National Archives Identifier: 532522



FIN.

"¡SOY UN MISERABLE, UN RUÍN, Y GRACIAS A VOSOTROS SIGO AQUÍ!"

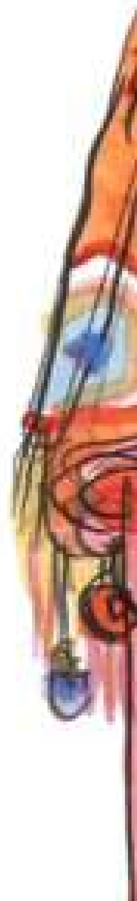


UNA ÚLTIMA FANTASÍA.

CATÁSTROFES, HÉROES Y MUNDOS INABARCABLES

POR: FERNANDO PALACIOS DUESO.

Catástrofes, héroes y mundos inabarcables: éstas parecen ser, en todas sus formas, las principales características de la saga "Final Fantasy". Las últimas entregas, sin embargo, parecen haber traicionado el orígen de la serie, maniobrando sus títulos hacia los territorios de las cinemáticas, los MMOs y la inteligencia artificial. ¿Cómo hemos llegado a esto?





FINAL FANTASY I.
EL ORIGEN.

La figura de "Coneria", recortada contra un verde saturadísimo, nos da la bienvenida a la "opera prima": la de una fantasía final, una última súplica, de un "Square" al borde de la bancarrota. "Hironobu Sakaguchi" diseñó su primer gran obra bajo la sombra del cierre, y sus formas reflejan hoy la libertad utópica del moribundo.

Para entender el final, nos es necesario visitar el principio. Y en este caso, el principio es brutal: la dificultad del primer "Final Fantasy", en su versión original, es salvaje. El porcentaje de encuentros aleatorios se encuentra entre los peores de la saga, y su condición se recrudece ante sumas de hasta 9 enemigos simultáneos. Y éso es sólo el principio: el sistema de batallas es inflexible y agotador, el "raideo" es obligatorio, y los jefes no conocen el perdón. Un fallo, y sus ataques cortarán nuestra formación como mantequilla.

Nuestro único descanso ante estos embates lo encontramos, por supuesto, en los compases de Nobuo Uematsu: sus composiciones, de inestimable ayuda, resuenan a través de todos los títulos de la saga. El "opening theme" de Final Fantasy 1 sigue siendo, a día de hoy, una de sus sintonías más memorables; y entre el resto se cuelan algunos "leitmotivs" legendarios, tales como "Prelude", "Town" o "Save", (amén de otras piezas míticas).

Uematsu y sus músicas habrían de mezclarse con la dificultad mecánica y el sistema de clases para dar como resultado un esquema sencillo, pero atrayente. La narrativa es mínima; las más de las veces, reyes y habitantes se intercambian la función de apuntar hacia algún destino o secreto, sin mayores ambiciones.

Esta opacidad cruda, que no hace sino reforzar el mensaje, (somos héroes, y los héroes enfrentan el desafío), es al mismo tiempo núcleo y distinción del título respecto a entregas de posteriores generaciones: en sus comienzos, "Final Fantasy" era "nuestro" viaje, el de unos héroes en busca del destino. Sin aspavientos. Sin historias.

Este esquema se mantuvo a lo largo de los cinco primeros títulos de la serie, (I a V), con ligeras modificaciones mecánicas o narrativas. "Final Fantasy" se convirtió, casi de forma hegemónica, en "el" referente de las aventuras de mundo abierto. Conforme las generaciones de consolas se sucedieron, sin embargo, su naturaleza mutó en algo más.



En algún punto, entre "fanfares" y "boss fights", la saga perdió su esencia. La razón nos dice, nos "sugiere", que también debería haber ganado algo en el proceso.



EN ALGÚN PUNTO LA SAGA PERDIÓ SU ESENCIA.

Arte conceptual de Final Fantasy de Yoshitaka Amano.

FINAL FANTASY VI. EL UMBRAL.



LA SEXTA ENTREGA DE LA SAGA, ADEMÁS DE SER UNA DE LAS MÁS FAMOSAS, ES PIONERA EN LA CUESTIÓN NARRATIVA.

La sexta entrega de la saga, además de ser una de las más famosas, es también pionera en la cuestión narrativa: una magia prohibida, la muerte de un mercenario, una chica perdida, un castillo volador y un mundo en ruinas son elementos suficientes, ahora sí, para una narrativa más compleja.

La llegada de "Final Fantasy VI" a la SNES recogió los méritos de las dos entregas anteriores, (IV y V), tanto en su desarrollo mecánico como argumental. El sexto fue el primer título de la saga en tomar las riendas de su propio destino, renegando de su núcleo tradicional, (los cristales), en busca de distinguirse con una historia única.

Su estructura evidencia este hecho: la evolución de la trama ya no se resuelve a través de la exploración y el encuentro de lugares clave, (castillos y mazmorras), sino con la resolución de conflictos a menor escala, como pueden ser la huída de una ciudad colonizada o la toma de un tren fantasma. Este pequeño cambio, sin embargo, generó un movimiento sísmico irremediable en la concepción del título por entero.

Los héroes, por ejemplo, traspasaron el lienzo para alcanzar la condición de personajes; y los villanos, por su parte, abandonaron los clichés para transformarse en payasos maníacos y genocidas. Mecánicamente, el sexto continuó las formas de sus predecesores, (combate JRPG por turnos), pero en cuanto a la trama, su ambición sentó precedente para una revolución en la saga.

En "Final Fantasy VI", nuestro grupo gana adeptos, los pierde, los transforma, los separa y los reencuentra. Sus designios ya no son los nuestros; nosotros ya no somos los héroes de la aventura, (ni volveremos a serlo), sino meros acompañantes. A partir de este punto, la historia se resolverá a través de sus experiencias.





Arte conceptual de Final Fantasy de Yoshitaka Amano.

FINAL FANTASY VII. EL NÚCLEO.

"Final Fantasy VII" es una historia de degradación, tanto en lo social como en lo espiritual. Una historia de "violación" moral, una tragedia, una búsqueda de soluciones ante un problema irresoluble. La tierra se muere, y en su caída, nos arrastra con ella. Nuestro objetivo ya no es devolver las cosas a su estado inicial, sino evitar la catástrofe resultante de "nuestras" acciones.

"Midgar" es siniestra cuando se le observa desde el aire; sus formas parecen sugerir una forma hiper-avanzada de tortura social, y el "mako" que rezuma de sus torres le augura el mismo destino a la tierra que la acoge. La fantasía inocente de los cristales se degradada en este páramo hasta el punto de la "materia", es decir, de mero soporte.

La PS1 adoptó, por su parte, la carga de soportar el traslado de la saga a las formas tridimensionales; en las que los personajes lograron, (por fin), ganar una realización plena. Ahora su diferenciación no solo dependía de su clase o estilos, sino también del diseño de su volúmen y su estructura.

La fuerza de "Barrett" y la astucia de "Red" se revelan a través de sus formas, y sus objetivos cobran un realismo desgarrador; en ambos casos, sus familias murieron a manos de agentes externos, y las repercusiones, también en ambos, son trágicas e irremediables. La evolución de los personajes hacia la complejidad habría de conllevar, necesariamente, una evolución similar en la narrativa del título.

La del séptimo es una historia plena, en todo su esplendor, con secuencias guionizadas y alguna que otra cinemática desperdigada. Su planteamiento es ya plenamente narrativo, con giros y eventos planeados al detalle. Sus localizaciones son hoy míticas, e incluso sus encuentros, en el sentido más pueril de la palabra, guardan alguna que otra sorpresa.

Esta naturaleza narrativa también se extendió a lo largo del resto de títulos de la generación, (VIII y IX), por no decir del resto de JRPGs del mercado. La narrativa de "Final Fantasy VII", bajo esta luz, pasó a compartir más similitudes con la de una película o una novela que con la estructura nativa del videojuego: sus objetivos no eran ya plegarse sobre nuestras decisiones, sino encaminarlas a través de un camino pre-diseñado.

En el séptimo título, nuestro destino se descubría mutable: una profecía, un oráculo, que cada vez nos arrastraba más y más lejos de casa.

A lo largo del camino, nuestros pasos habían ido siempre en pos de evitar, en cualquiera de sus formas, la última catástrofe; pero, ¿y si la catástrofe ya hubiese sucedido?



Arte conceptual de Final Fantasy
creado por Yoshitaka Amano.

El de "Final Fantasy X" es un viaje en busca de respuestas. El ciclo nos alcanza ya a toro pasado, y para cuando queremos darnos cuenta, nuestra situación es ya irremediable. Nuestro objetivo, por tanto, resulta ser averiguar sus razones; y evitar, a ser posible, que vuelva a sucederse.

Las capacidades de la PS2 se evidencian a primera vista en un salto visual cualitativo, aunque algunos momentos, (risa de Tidus), le puedan producir vergüenza al jugón contemporáneo. Los combates, sin embargo, resultan más sencillos que en el resto de entregas, y la necesidad de "raidear" para subir niveles es ahora mínima.

La dificultad general de la saga, a partir del séptimo título, había ido descendiendo gracias a la inclusión de "límites", invocaciones y diversas magias y/o técnicas consideradas "overpowered". El "hackeo" de las mecánicas para facilitar la experiencia no es nada nuevo, pero su acceso resulta aquí especialmente flagrante.

Este cambio "esencial" cobra sentido cuando consideramos la evolución narrativa de la saga, así como su creciente apuesta por complejas cinemáticas y expansiones visuales. La del videojuego, al fin y al cabo, es una industria fundamentalmente económica, y sus objetivos no son irreconciliables con la rentabilidad de los títulos, (al menos, a priori).

La sencillez, además, no ha de considerarse como algo negativo "per se"; al fin y al cabo, el título no le obliga al jugador a simplificar su camino, ni impide sus posibilidades estratégicas si no lo hace. Experimentar "Final Fantasy X" resulta gratificante en cualquiera de sus vertientes, (mecánica o narrativa), dependiendo de los objetivos del jugador.

FINAL FANTASY X. EL DESTINO. FINAL FANTASY XI A XIII-2. LAS RUINAS.

Aunque su dificultad fuese menor, los combates del décimo aún resultaban interesantes. Y para aquellos menos interesados en el aspecto puramente mecánico, la evolución de la historia nos permitía al resto disfrutar del camino hasta Zanarkand; al menos, hasta que alcanzábamos sus ruinas.

"Final Fantasy VI" y "Final Fantasy X" compartieron el honor de ser los últimos de su clase: el primero, por "clásico", y el segundo, por "moderno". A partir del décimo, el resto de títulos de la saga trazaron una trayectoria caracterizada por las formas de MMO, (XI y XIV), o los sistemas de Inteligencias Artificiales, (XII y XIII).

La experimentación y el abandono de viejos modelos no ha de ser, en sí mismo, un error: al fin y al cabo, la sub-saga "Final Fantasy Tactics" siempre ha disfrutado de cierta gloria entre sus seguidores. La búsqueda de nuevas aproximaciones ha sido siempre una de las mejores cualidades del medio,.

Su renovación resulta "imprescindible" para mantenerse relevante en un mercado en perpetuo cambio constante.

Los resultados, sin embargo, no son inmunes al análisis: ni las versiones multijugador de la serie ni sus versiones de estrategia automatizada han gozado

de la aceptación generalizada de público y crítica, y aunque "Final Fantasy XII" consiguió mantener el tipo, (además de ser un placer culpable de quien escribe), su hermano menor no gozó de la misma suerte.

Si el "XII" automatizó el proceso de las batallas, lo hizo a través de los "gambits", bloques estratégicos con los que organizar a nuestro grupo; pero el "XIII", en una clase de paternalismo extremo, le arrebató al jugador cualquier opción de liberarse de sus ataduras. Los enfrentamientos de esta penúltima entrega, (a fecha de hoy), se simplificaron hasta el absurdo, reduciendo la agencia del jugador a la pulsión reiterada del auto-ataque.

Si a eso le sumamos la incapacidad de controlar a más de un personaje, el resultado es deplorable. Nuestro papel como jugador no se revela en este título más que como confirmación de nuestra presencia, casi como señal de entrada, para conseguir que el juego siga adelante. La estrategia y la planificación son aniquiladas, y ni siquiera el "paradigm shift", (una suerte de cambio de modo), logró salvar al título de la repetición absurda.

Como colofón, y punto fundamental de crítica por parte del público, la exploración de las primeras horas de juego se redujo a la linealidad, convirtiendo nuestro camino en una experiencia sobre raíles. De nuevo, aquí se evidenciaba la creciente primacía de una consideración más estética que mecánica, originada en un presupuesto visual mayestático.

Cuando el valor principal del videojuego es la cinemática y el gráfico, al jugador se le exige su visionado; y la jugabilidad, por tanto, se reduce al absurdo. El resultado son películas, en fin, con alguna que otra ínfula de videojuego. Ruinas bajo el polvo.

CUANDO EL VALOR PRINCIPAL DEL VIDEOJUEGO ES LA CINEMÁTICA Y EL GRÁFICO, AL JUGADOR SE LE EXIGE SU VISIONADO.



FINAL FANTASY XV A VII. EL REGRESO.

Desear una nueva época dorada es poco menos que irrisorio; el mercado ha cambiado con sus consumidores, y las nuevas demandas ya no son compatibles con la repetición de un modelo gastado. Los primeros "Final Fantasy", al fin y al cabo, siguen relativamente accesibles para su experiencia, (a través de emuladores y reworks), y su grandeza se encuentra enraizada en su tiempo. Hoy no serían lo mismo.

Y sin embargo, "Final Fantasy VII", el remake, fue anunciado durante el E3 del año pasado, causando un gran revuelo y agitación en la comunidad "gamer". ¿Qué es lo que espera la mayoría de este título? ¿Una simple evolución gráfica? ¿Una mejora? ¿Una adaptación a la contemporaneidad?

En cualquiera de estos casos, (y probablemente resulte ser algo intermedio), la resolución irritará a una porción de quienes lo esperan. La colisión entre "hype", públicos, productos y expectativas siempre ha sido un tema candente, (y desde luego, no intentaremos resolverla aquí), pero el resultado, de forma irremediable, acabará decepcionando a alguien. La innovación y la nostalgia, en fin, son irreconciliables.

Igual de irreconciliables, en principio, que los "Final Fantasy" en sí mismos y la acción machaquera; la nueva entrega, no obstante, (la decimoquinta), parece prometer una experiencia más centrada en la acción acelerada que en la estrategia. La visita a su "demo", (un concepto que ya creía extinguido), recuerda más a la influencia de la serie en los "Kingdom Hearts" que a la serie en sí misma; y aun así, su jugabilidad resulta mil veces más natural que la de su antecesor automatizado.

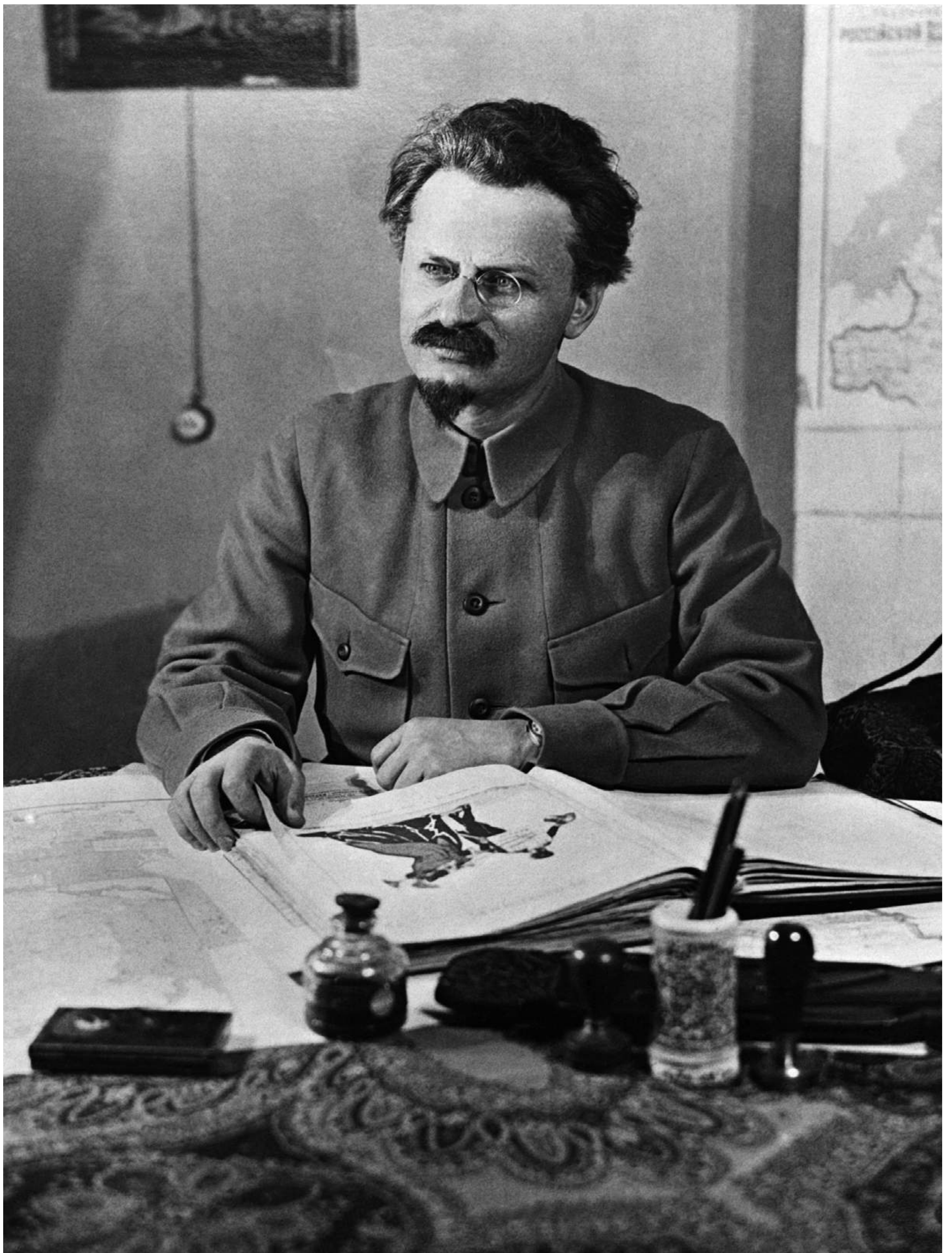
Volviendo a la pregunta inicial: la razón de "Final Fantasy", y de su evolución hacia modelos cambiantes, es ni más ni menos que la de una saga arrollada por las olas del tiempo. Al fin y al cabo, de aquel primer título inocente nos separan ya más de 25 años. ¿Cómo esperar, entonces, que su esencia se mantenga intacta, cuando ni siquiera nosotros somos los mismos?

La naturaleza de la serie, al final, es la propia: la de nuestras historias, nuestras ilusiones, y nuestros finales.

La "última fantasía", al final, será la nuestra.



FIN



"QUE LA HISTORIA SE APIADE DE MI, QUE EL FUTURO SE APIADE DE MI"



"DUNE II", EL PADRE DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL.

Por Alberto Venegas Ramos.

El pasado es importante. Conocer la evolución de los géneros, de los estilos, de las mecánicas e incluso de las interfaces es vital para entender y comprender el presente de los videojuegos. Comprender la evolución de los videojuegos es algo necesario para hablar de ellos. No podemos limitarnos a conocer únicamente el destino de esta evolución, es decir, el presente, sino que también tenemos que acudir a la fuente, al comienzo de esa evolución para hacernos una idea global de la importancia de los cambios y no caer en la futilidad de escribir artículos que no tengan una base sobre la que sostenerse.



No conocer la historia de los videojuegos ni los títulos que precedieron a los presentes es uno de los males de la literatura de videojuegos. Nos hace caer en el error, nos hace ver innovación donde realmente no la hay, ya que los elementos que presentamos como innovadores se dieron en juegos con veinte, diez o cinco años. Todo esto permite la extensión de una pobreza generalizada a la hora de hablar de influencias y referencias de los juegos actuales.

Nosotros, en este texto, vamos a buscar las raíces de uno de nuestros géneros favoritos, la estrategia en tiempo real (RTS por sus siglas en inglés a partir de ahora). Los RTS son, en la actualidad, uno de los géneros más importantes dentro de los videojuegos. Ejemplos clásicos que se niegan a morir son, por ejemplo, Age of Empires II o Starcraft, pero también nos encontramos con ejemplos actuales de una importancia crucial dentro de los nuevos modelos de videojuegos, como es el caso de los MOBA ("Multiplayer Online Battle Arena" o ARTS, "Action Real-Time Strategy") y sus mejores y mayores ejemplos League of Legends y DOTA (Defense of the Ancients), el cual, este último, nació de una modificación del juego de estrategia Warcraft III.

CONOCER LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS ES ESENCIAL PARA HABLAR DE ELLOS.

Por lo tanto, conocer el origen de este género, crucial para el presente de los videojuegos, es vital para entender el presente y



entender como se ha ido desarrollando hasta desembocar en la actualidad. De esta manera podremos valorar si la evolución ha sido profunda o, en cambio, apenas ha habido evolución. El género de la estrategia es uno de los veteranos de los videojuegos. En este número hemos tratado el origen del primer juego de estrategia, Hamurabi, título que data del año 1968, una cifra escalofriante, ya que durante esta década el videojuego no era algo minoritario, era algo más, un secreto apenas compartido por limitados grupos de personas. En cambio, el origen de la subcategoría del tiempo real se encuentra más cerca de nuestra fecha actual, en concreto, 1992

DUNE II QUIZÁS NO FUE EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA, PERO SI FUE CRUCIAL PARA EL GÉNERO.

con el título Dune II creado por Westwood Studios.

Antes de continuar con la historia del estudio y de la creación del propio juego deberíamos parar un momento para definir qué es la estrategia en tiempo real. Existen debates sobre si Dune II es, o no, el primer juego de estrategia y, por supuesto, depende de la terminología que utilicemos para definir el concepto de estrategia en tiempo real., término que se acuño en 1982 por Brett Sperry, co-fundador y presidente de Westwood Studios, además de creador de una de las sagas más importantes de la estrategia en tiempo real, Command and Conquer. Para nosotros un juego que se

TODOS LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LOS RTS YA APARECEN EN DUNE II.

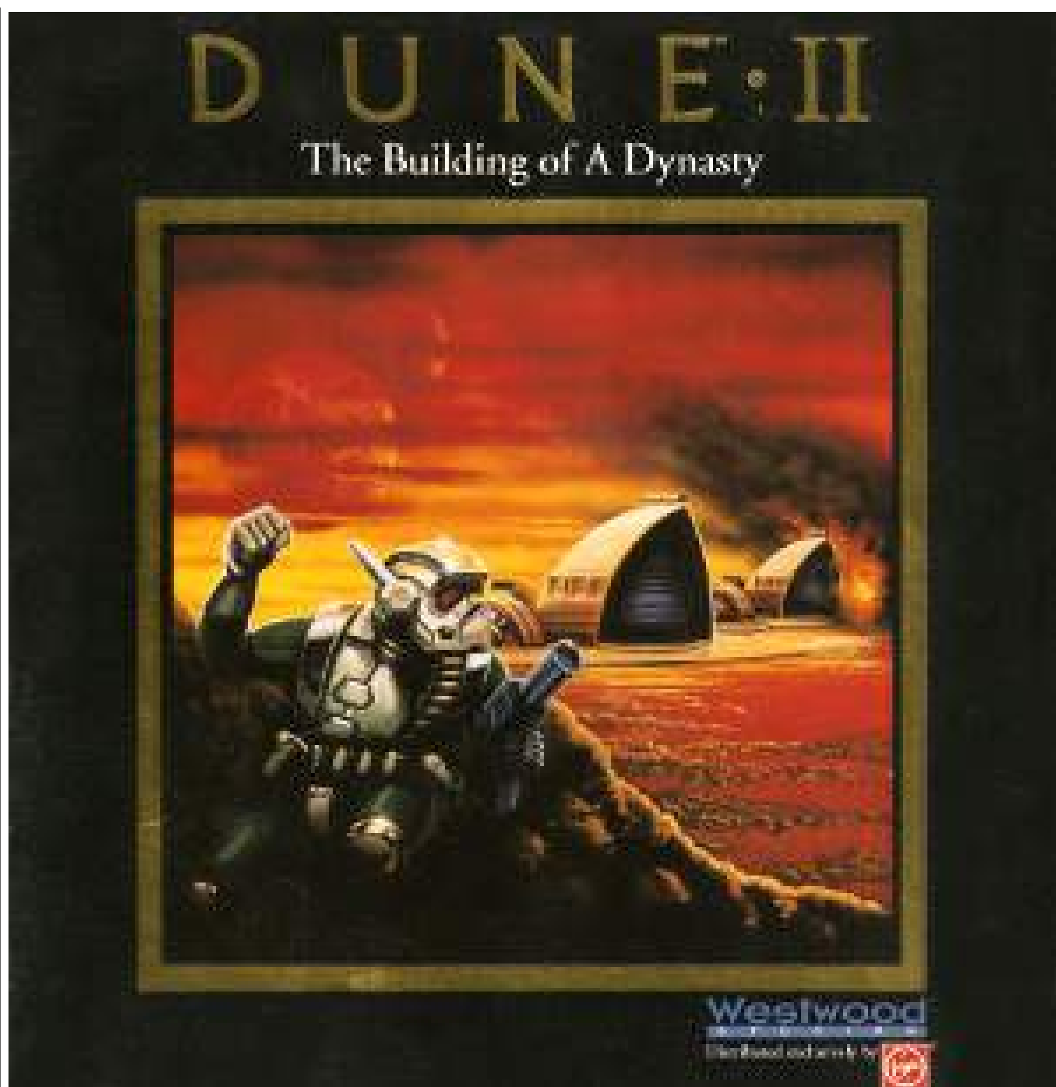
adscriba a esta categoría debería tener una serie de elementos clave, como por ejemplo el planteamiento básico, jugadores repartidos por un mapa limitado que deben destruir, para ganar, a los contrarios a través de la recolección de recursos que les permita construir nuevos edificios, desarrollar nuevas tecnologías y crear nuevas tropas. Todas ellas controladas, de manera indirecta, por el jugador utilizando, normalmente, una interfaz de tipo "point and click".

Este planteamiento hace aparición, por primera vez, en Dune II, donde el jugador tendrá recolectar recursos a través de recolectores, que permitirá al jugador construir bases y producir unidades con las que luchar contra el contrario y avanzar hacia la victoria. (Adams, 2006: 1). Después de él, todos los grandes clásicos del género siguieron su esquema, como por ejemplo Warcraft, nacido dos años después, en 1994, por Blizzard o Command and Conquer, realizado por la misma compañía tres años después.

Todos estos juegos, incluso el otro grande de los títulos de estrategia en tiempo real, como Age of Empires, aprendieron y heredaron los elementos de Dune II como por ejemplo la niebla de guerra y la importancia de la exploración para conocer donde se encontraban los recursos y los enemigos para poder elaborar la mejor estrategia posible. Esta inclusión de niebla de guerra se encuentra presente también en los grandes títulos multijugador actuales, donde no conoceremos la situación exacta de nuestros enemigos aunque, para facilitar el acceso y suavizar la curva de aprendizaje, si aparecen las fuentes de recursos señaladas en el mapa. Otro elemento que los diferencia, por supuesto, es la inclusión de un apartado multijugador, e incluso, levantar todo el juego de estrategia en tiempo real sobre un núcleo multijugador dejando apartados los modos para un jugador.

Sin embargo Dune II no fue percibido como un juego de estrategia en tiempo real cuando aparició, sino que fue descrito entre el año 1992 y 1994 como juego de simulación estratégica por más de 21 críticas (Simon Dor, 2014) aun cuando el concepto de estrategia en tiempo real ya hacía tiempo que existía. Es cierto que debemos entender que quizás el término no fuera aún popular y, por lo tanto, poco utilizado por los críticos del momento. Esto mismo se demuestra cuando observamos que el juego War-





Arte conceptual de "Wolfenstein: Old Blood" (MachineGames, 2015)

DUNE II NO FUE CONSIDERADO UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN SU LANZAMIENTO.

craft II, uno de los abanderados de la estrategia en tiempo real, tampoco fue llamado así en las críticas posteriores a su aparición cuando en su caja aparecía la etiqueta juego de estrategia fantástica en tiempo real. Por lo tanto no es de extrañar que no fuera titulado o etiquetado así Dune II por motivos de percepción histórica y no conceptual.

Todo esto demuestra que Dune II, aunque no fue percibido en su día como un juego de estrategia en tiempo real si incluyó una gran cantidad de elementos que serán las señas vitales del género, como la recolección de recursos, la necesidad de exploración, la construcción de edificios, la eliminación de los turnos, la producción de unidades y el planteamiento básico del género, jugadores que deben acabar los unos con los otros en un mapa limitado cubierto por una niebla de guerra. Pero también nos demuestra la dificultad de situar a un juego como el origen de un género. Hemos comprobado la dificultad de la época para dilucidar que Dune II era un juego completamente diferente al resto, de hecho, algunos críticos lo calificaron como poco innovador, cuando, en la actualidad, es considerado como el primer juego de un nuevo género, es decir, un título revolucionario (Simon Dor, 2014).

Westwood Studios, los creadores de Dune II, comenzaron su andadura recogiendo juegos de Epyx y Strategic Simulations Inc para sistemas de 8-bits y reconvirtiéndolos en juegos de 16-bits. Estos contratos le rentaron lo suficiente como para comenzar a realizar juegos propios, como Mars: Saga, un juego de rol datado en el año 1988 o BattleTech: The Crescent Hawk´s Revenge, 1990, considerado por muchos (Lambright, J. D., february 1991). como el primer juego de estrategia táctica en tiempo real aunque se permitía al jugador detener el juego en cualquier momento, algo prohibido para los títulos de estrategia en tiempo real. Existían otras muchas diferencias con Dune II, como por ejemplo la imposibilidad de crear nuevas tropas o edificios. Todas las misiones de-



LA PROPIA OBRA DE DUNE FUE ESENCIAL PARA LA CREACIÓN DE LOS RTS Y SU EVOLUCIÓN.

bían solucionarse con las tropas que te cedían al comienzo de cada una. Sin embargo los críticos de Dune II si vieron una gran cantidad de similitudes entre los dos juegos, como el control de unidades, el mismo planteamiento de sistema de juego, un jugador en un mapa desconocido que debe acabar con el contrario y el mismo interfaz, "point and click".

En el siguiente juego de la compañía eliminaron las pausas para el jugador y permitieron que todo lo acontecido en el título sucediera en tiempo real. En el primer Eye of the Beholder (1991), desarrollado por Westwood Studios, toda la acción discurría en tiempo real, influencia de peso para su saga Dune al combinar la estrategia de BattleTech con el tiempo de Eye of the Beholder. Además, este último fue el primer éxito de la compañía, lo que le permitió continuar desarrollando juegos de una manera más libre y sin ataduras. Aunque para llegar a esto tuvieron que seguir desarrollando juegos basados en la licencia de Dragones y Mazmorras como la secuela de Eye of the Beholder, The Legend of the Darkmoon (1991), Order of the Griffon (1992) y Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun (1992). Tras todos estos títulos, por fin, llegó Dune II basado en la película de David Lynch sobre la saga de novelas de ciencia ficción de Frank Herbert.

De hecho, la propia obra de Frank Herbert fue la inspirada de las mecánicas de estrategia en tiempo real. Para Stephen Clarke-Willson uno de los ele-





Arte conceptual de "Wolfenstein: Old Blood" (MachineGames, 2015)

mentos principales de la saga literaria de Herbert era el estrés por recolectar toda la especie posible del planeta Arrakis. Por lo tanto, construir un juego sobre la base de la recolección de recursos parecía la mejor idea. Además de hacer competir y combatir a los diferentes personajes por la recolección de este recurso. De esta forma nació el elemento más inconfundible de los juegos de estrategia en tiempo real, la recolección de recursos. Por supuesto, para el diseño del juego recogieron otra serie de influencias como por ejemplo Populous (1989), el primer "God Game" o el ya mentado Eye of the Beholder y, por raro que parezca, otra de las influencias que citan los propios diseñadores del juego, Brett Sperry y Chuck Kroegel, vicepresidente de Strategic Simulations Inc fue la interfaz de los sistemas operativos de los ordenadores de Mac basados, precisamente, en un interfaz "point and click" con presencia gráfica de los propios elementos con los que interaccionamos. Por supuesto, otras influencias básicas fueron Civilization (1991), Military Madness (1989) o SimCity (1989) o más estrechamente Herzog Zwei, juego que se considera el precursor de Dune II.

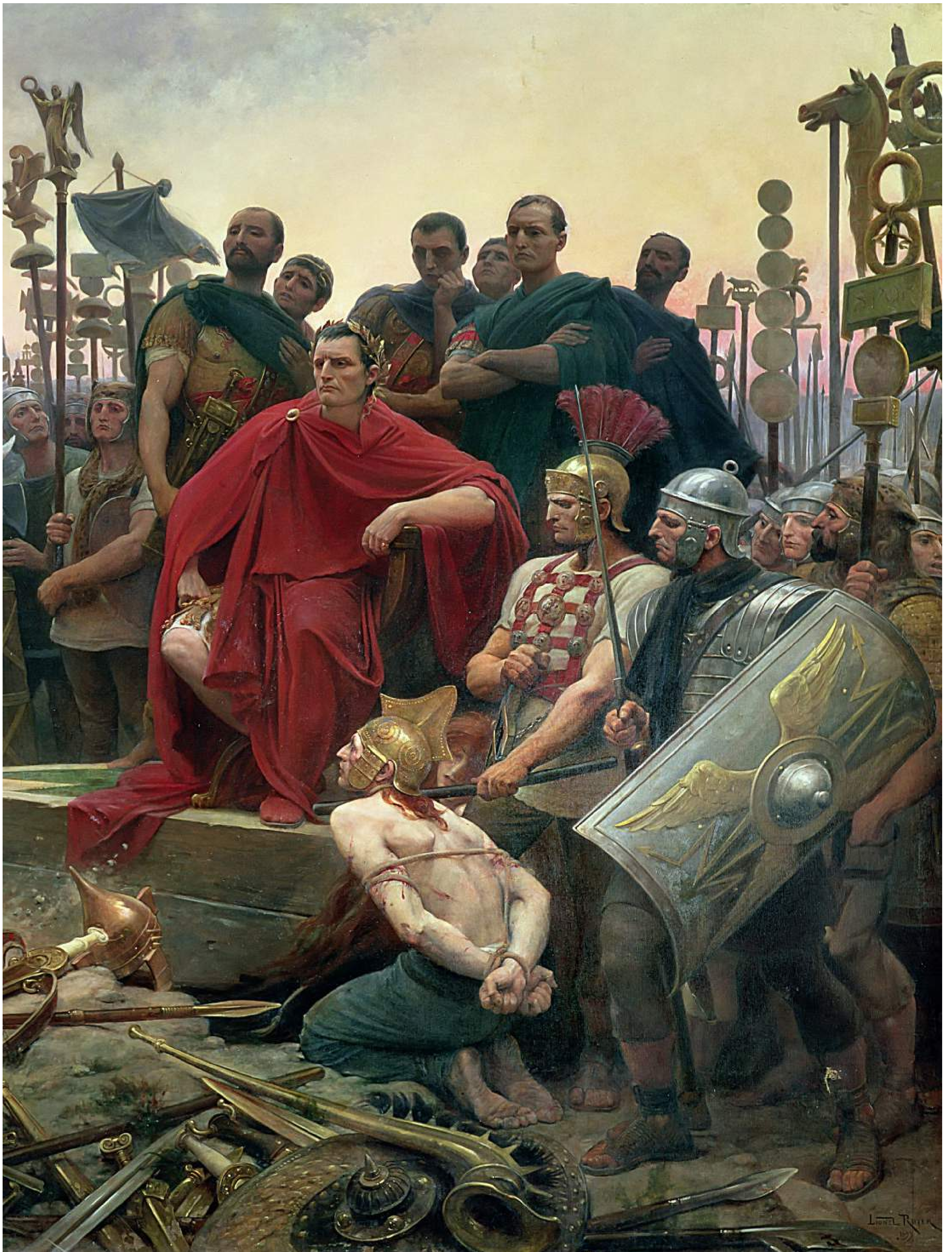
Aunque bien pudiera ser que Dune II no fuera el primer juego de estrategia en tiempo real si asentó este género y popularizó los diferentes elementos del sistema de juego que más tarde definirían este género. A este título y a Westwood Studios le debemos, todos los aficionados a la estrategia moderna, gran parte de la evolución del género. Sin embargo, con este artículo también hemos querido dejar de manifiesto la dificultad de seleccionar un punto para definir el comienzo de un género. Los propios contemporáneos a la salida del juego no lo diferenciaron de otros juegos y ha tenido que ser la perspectiva histórica la que sitúe a Dune II en un lugar destacado dentro de la historia de los videojuegos, pero, como todos los procesos históricos, están pendientes de revisiones por parte de los críticos, por tanto, no sabemos dónde pondremos la línea que separe el comienzo del final, solo podemos animaros a que probéis el abuelo de la estrategia en tiempo real y un juego que, de todos modos, ha creado historia.

Arte conceptual de "Wolfenstein: Old Blood" (MachineGames, 2015)

QUIZÁS DUNE II NO FUE EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL PERO SI FUE CLAVE PARA EL POSTERIOR DESARROLLO DEL GÉNERO.


FIN.

"Y ANTES DE SER PRISIONERO, GRABARÉ MIS INICIALES. ¡SOY EL REY RICARDO, Y DE AQUÍ... NO ME MUEVO!"





04

ALTA ESTRATEGIA

El nacimiento de un género de culto.

Por: Alberto Venegas Ramos.

Philippe Thibaut, es uno de los personajes clave de la historia de la estrategia como género de videojuegos. Probablemente desconozcas su labor, su nombre no se pasea por las revistas ni otros medios. Sin embargo, gracias a él existen títulos como Europa Universalis, Pax Romana, Birth of America, Great Invasions, Pride of Nation, Rise of Prussia y el más reciente Alea Jacta Est.

PHILLIPE THIBAUT, JUNTO A PARADOX, FUE EL CREADOR DE UN NUEVO GÉNERO, **LA ALTA ESTRATEGIA**

Es el creador, intelectual y espiritual, del género de la alta estrategia, un subgénero que ahonda en las opciones y las posibilidades de los títulos de gestión, con grandes ejemplos como Crusader Kings 2. Todos estos juegos que hemos mencionado pertenecen a dicho género, caracterizado por la infinidad de opciones, por la gestión de la partida a través de menús y mapas y por la predilección de espacios y tiempos históricos para el desarrollo de su acción.

Thibaut comenzó su carrera profesional en el mundo de la estrategia lúdica de la mano de los juegos de tablero. Su primera aportación a este mundo fue el juego de tablero La Gran Guerra, 14 – 18. Su gusto por la historia y la estrategia quedó patente desde el primer momento, pero también quedaba plasmado en este juego de tablero su gusto por la complejidad y el realismo. Sus juegos de PC no dejan de ser juegos de mesa increíblemente intrincados donde juegas a través de unos menús desplegables. Su segunda aportación sería, sin duda, el juego que lo haría saltar a la fama y a hincar en la tierra un testigo sobre el que volverían decenas de juegos más adelante, Europa Universalis. La adaptación de este juego de tablero al mundo del PC desarrollada por la compañía sueca Paradox Interactive en colaboración con el propio creador del juego cambiaría de un plumazo lo hasta entonces visto en la estrategia digital. El mapa propuesto era inmenso, más mil quinientas provincias para controlar y gestionar. La jugabilidad se ensanchó hasta límites insospechados, la diplomacia, la economía, la intriga y la investigación científica eran ahora aspectos igual o más importantes que la guerra. La cual solo era una herramienta más para alcanzar tus fines. El planteamiento de los juegos de estrategia ya no volvería a ser igual tras el año 2001. Fue tal el acogimiento que tuvo el juego que el mismo año salió a la luz su segunda entrega, Europa Universalis II. Considerada una obra de culto por cualquier amante a los juegos de estrategia. La simulación histórica se convirtió en una pieza de orfebre en estos juegos, plasmada a través de los numerosos eventos que se producían durante el transcurso de la acción. En su introducción queda clara la intención de esta obra dedicada a todos los aficionados a la historia y la estrategia. Y todo esto gracias a Philippe Thibaut.

Una vez vio como sus juegos de tablero eran convertidos a juegos de estrategia para ordenador con gran éxito de crítica decidió dedicarse él mismo al desarrollo de juegos de estrategia y en el año 2004 lanza su primera obra: Pax Romana. Para ello y tras tener sus más y sus menos con Paradox decidió crear su propio estudio: DreamCatcher Interactive. El título, que bebe de los juegos de Paradox y de los suyos propios, resultó ser un desastre, en extremo complicado y cargado de errores y finalmente no consiguió despegar. Sin embargo, a la larga y con cierta perspectiva histórica se le llegó a considerar un gran juego que no contó con la financiación ni el tiempo necesario para pulirse. Pax Romana era profundo, amplio y adictivo, pero la falta de tutoriales, la ausencia de niñera que te enseñara como dar los primeros pasos dentro de la partida hacía que la curva de dificultad fuera increíblemente dura. El jugador tenía que dedicar muchas horas para comenzar a dominar sus resortes. Este fracaso supuso el cierre de su pequeña compañía. En palabras de Thibaut el juego salió sin estar acabado debido a presiones de sus publicistas e inversores. Tardaría un tiempo en volver a pensar en un juego de este estilo basado en el Imperio Romano.

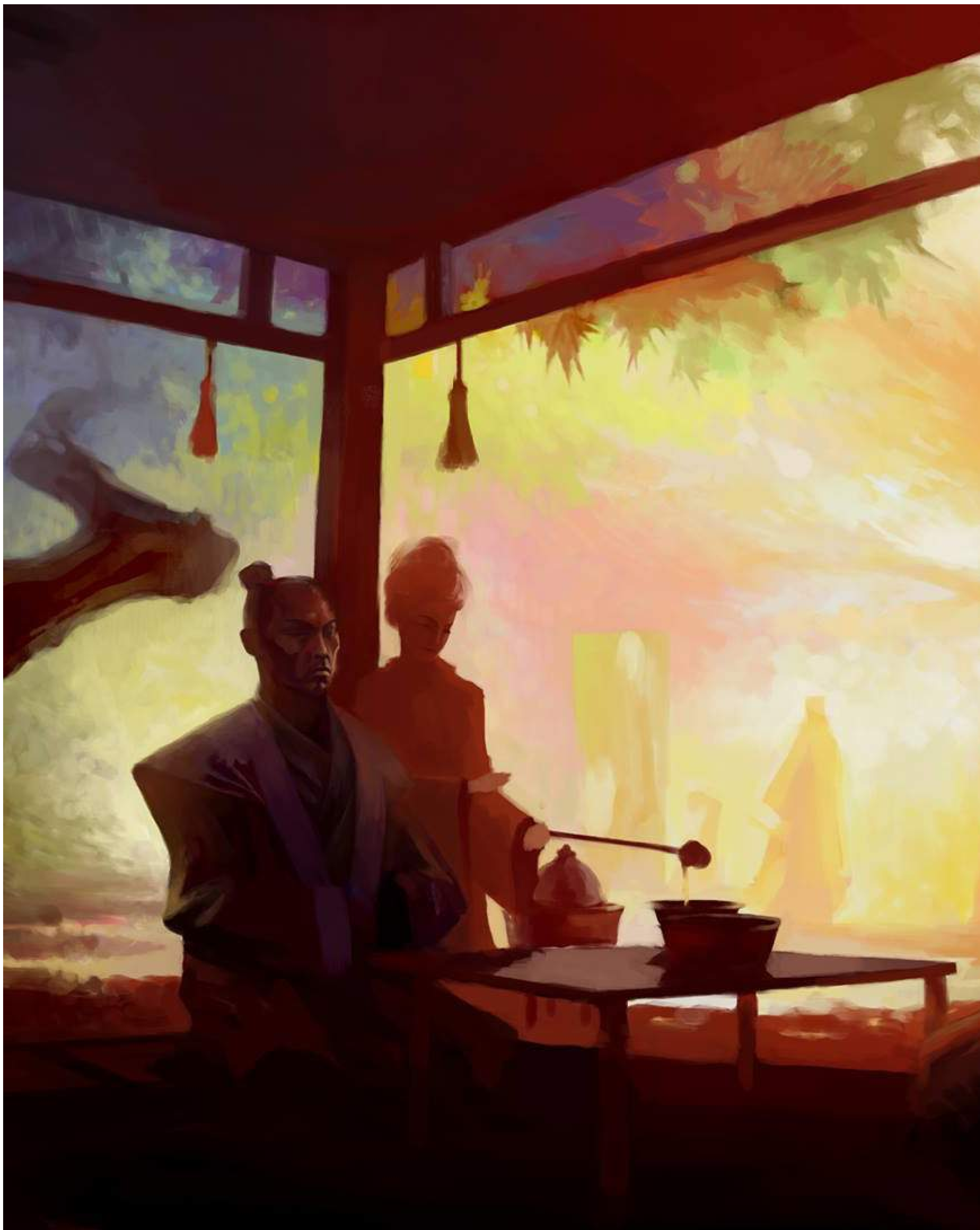


Arte conceptual del juego Victoria II (Paradox Development Studios, 2011).



En el año 2005 y una vez recuperado del golpe producido por el cierre de su primera compañía creó la desarrolladora que lo llevaría de nuevo a la primera línea de la estrategia histórica, AGEOD. El nombre de la compañía proviene de Philippe Malacher, creador del motor AGE y compañero de andanzas de Thibaut, protagonista de todos los juegos del estudio. En el año 2006 Phillippe Thibaut sorprendía a propios y extraños con otro juego de cosecha propia Great Invasion: The Darkages 350 – 1066 AD a través de su compañía Philippe Thibaut Studios y distribuido por Nobilis, las reediciones ya serían distribuidas por AGEOD. Como de costumbre el detallismo y la complejidad marca de la casa protagonizaba este juego. Sin embargo los problemas marca de la casa también se encontraban presentes, la terrible curva de dificultad sin tutoriales que te explicaran la totalidad de los mecanismos del juego, los aspectos inacabados y la dificultad general hicieron que el éxito de nuevo se le escapara, consiguiendo una nota de 53 sobre 100 en Metacritic. Tras este nuevo tropiezo Thibaut se dedicó en cuerpo y alma a su nueva compañía, AGEOD.

Su primer título dentro de su nueva desarrolladora fue Birth of America. El juego, como su propio nombre indica, abarca el período del nacimiento de los Estados Unidos, es decir, finales del siglo XVIII. Thibaut abandona Europa y dirige su vista a América, quizás para conseguir un público mayor. De nuevo el desarrollador francés no se aparta de sus señas de identidad, el detallismo, el realismo histórico y la complejidad en un juego desarrollado a través de un menú y un tablero dividido en numerosas provincias. En este juego aparece una de las señas de identidad de la desarrolladora francesa, dividir sus juegos en campañas con objetivos definidos para salir vencedor, en contraste como el modo de juego abierto de Paradox, donde te ofrecen el espacio y el tiempo y dejan al jugador que sea quien cree su propia Historia. En cada campaña el territorio es acotado y diferente. Parece que el francés supo regular sus inmensos juegos focalizando la acción en el tiempo y en el espacio sin prescindir de la tremebunda complejidad. La dificultad del juego estaba presente, su curva de dificultad seguía siendo increíblemente alta, pero se habían corregido los errores y dada la ausencia de presiones externas había podido pulir el juego sin prisas, era, sin duda, un producto redondo que marcó el camino a seguir de la compañía y el autor.





Arte conceptual del juego Sengoku (Paradox Development Studios, 2011).

THIBAUT MANTUVO SU ESENCIA.

El siguiente juego que lanzaría AGEOD fue la natural continuación del primero, AGEOD´s American Civil War (2007) para de nuevo volver a Europa con Napoleon´s Campaign (2007) y asegurar su éxito con la continuación de la que sería hasta unos años más tarde su obra más conocida, Birth of America 2: Wars in America (2008). Su éxito se fue consolidando y su prestigio como creadores de grandes y detallados juegos de estrategia fue consolidándose. Siguieron desarrollando juegos, World War One (2008) basado en su primer juego de tablero y Vainglory of Nations (2009) donde de nuevo quedaban patentes las marcas de identidad de la casa, juegos complejos y detallados pero acotados y con objetivos prefijados desarrollados a través de tableros y menús sin hacer verdadero hincapié en el aspecto gráfico y sonoro de los mismos, que de todas formas era lo que menos importaba para este tipo de juegos.

La relación de Thibaut con la compañía sueca Paradox nunca llegó a ser mala, aunque su hubo numerosas tensiones. Los dos estudios producían el mismo tipo de juegos, solo que con señas de identidad diferentes, el escenario abierto, el escenario acotado, la libertad absoluta de los suecos, la imposición de objetivos de los franceses, pero en esencia eran el mismo tipo de juegos. Y tal era así que en 2010 Paradox decide distribuir uno de los trabajos de AGEOD, Rise of Prussia (2010). De nuevo el mapa se encontraba acotado a Alemania y las facciones jugables se reducían a dos, Prusia y Austria. Sin embargo el genio de Thibaut incluyó uno de los aspectos que vendrían a marcar los siguientes juegos de Paradox, la influencia de los líderes en las campañas. Desde ahora en adelante el líder no era únicamente un retrato en la esquina del juego, sus rasgos y habilidades influirían muy positivamente en el desarrollo del juego. Paradox había tonteado con esta idea en el juego Crusader Kings, pero no fue hasta su segunda entrega cuando perfeccionó el sistema de líderes. De esta manera las dos compañías más prestigiosas dentro de la alta estrategia o simulación histórica volvieron a unirse, Philippe Thibaut volvía a casa. AGEOD pasó a denominarse PARADOX FRANCE SARL. De esta manera quedaban unidos los dos titanes de la industria de la estrategia. Esta alianza no tardaría en dar sus frutos, AGEOD mantuvo su independencia y siguió creando títulos.




9 Divisions · Army 2
10 Divisions · Army 4 28 Transports
10 Divisions · Army 3 27 Transports
10 Divisions · Army 4
10 Divisions · Army 3
9 Divisions · Army 1

LA UNIÓN DE PARADOX Y AGEOD PROVOCÓ LA EDAD DORADA DEL ESTUDIO FRANCÉS.

El siguiente sería Revolution Under Siege (2010), título que seguiría desarrollando la tradicional fórmula de Philippe Thibaut pero aplicada esta vez a la Revolución Rusa, donde liderando a uno de los bandos, podías conseguir la victoria e instaurar la revolución o asegurar el zarismo.

Tras este título los franceses se tomaron un pequeño descanso y en 2011 lanzaron Pride of Nations, distribuido de nuevo por Paradox. Esta es una de las obras mayores de AGEOD junto con Birth of Nation. En este nuevo juego abandonan las campañas con objetivos muy acotados y nos ofrecen una larga campaña que da inicio en el año 1850 y acaba en 1920. Durante este tiempo y a lo largo de todo el mundo iniciaremos nuestra personal campaña de dominación del mundo. Esta nueva obra absorbe mucho de lo ofrecido en los juegos de Paradox, sin perder nunca las señas de identidad de AGEOD, el detallismo, la complejidad y la fidelidad histórica por bandera. Como siempre, las deficiencias están ahí, la extremada dificultad en los primeros compases del juego y la aguda curva de dificultad. Pero estos factores son problemas para el neófito, no para el que se acerca a estos juegos como algo habitual, para quienes estos rasgos son sin duda los más atrayentes. Tras este título y de nuevo abandonado el paraguas de Paradox lanzarían Alea Jacta Est. Thibaut recupera su trabajo en Pax Romana para desarrollar este título basado en el Imperio Romano.


Victoria II
(Paradox
Development
Studios, 2011).

THIBAUT CONTINÚA TRABAJANDO

La horquilla de tiempo que viviremos aquí será desde las lucha entre Sila y Mario hasta la toma de poder de Septimio Severo, en otras palabras, el final de la República y la mayor parte del Alto Imperio. Sin embargo al dividir el juego en campañas pierde puntos.

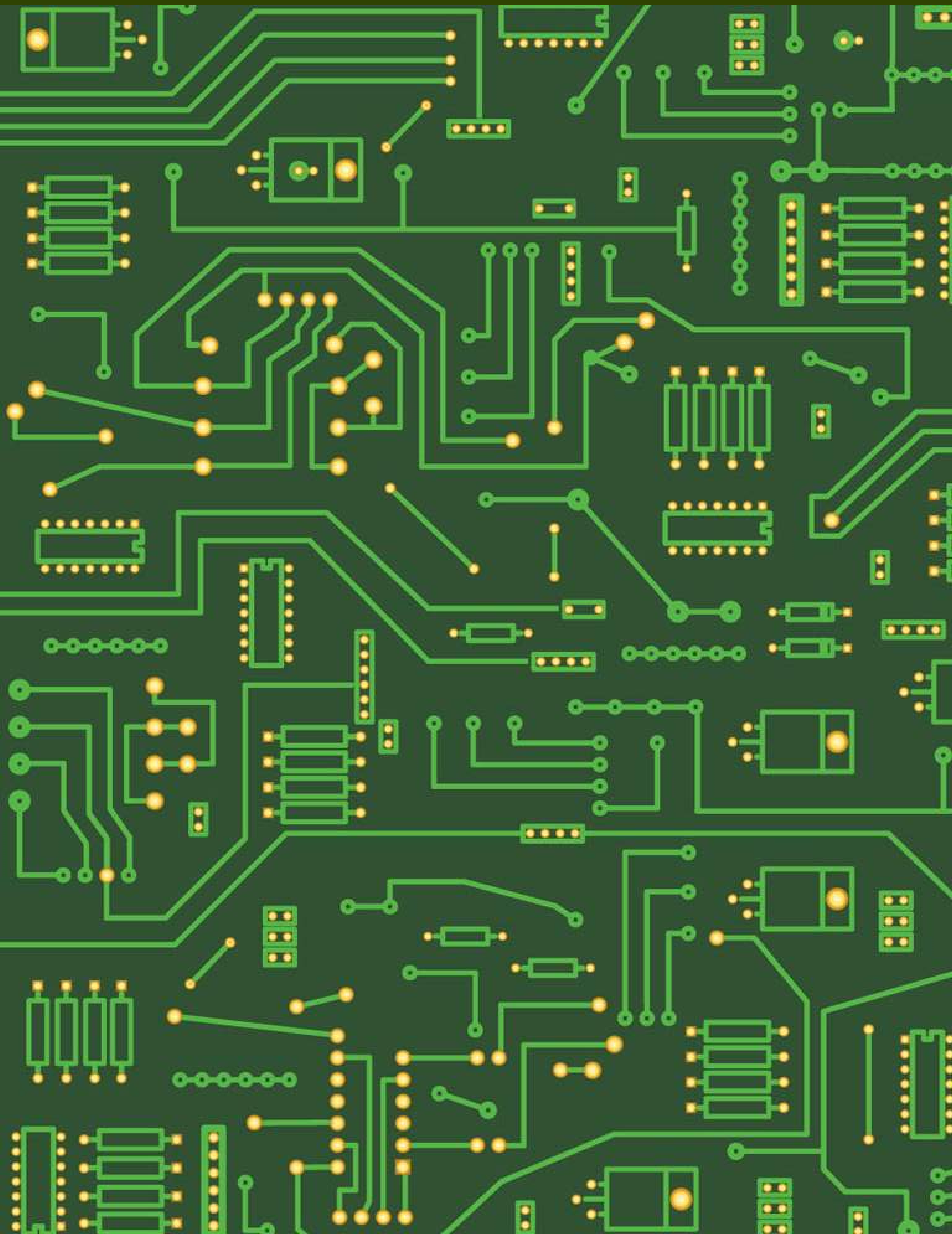
Tras el abandono de Paradox, la compañía de Thibaut se unió, durante este mismo año, a Slitherine-Matrix, compañía especializada en los juegos de estrategia o juegos de guerra. Este mismo todos los juegos del catálogo de AGEOD comenzaron a venderse bajo este sello. Bajo este mismo sello lanzarían un buen número de títulos como la continuación de su título ambientado en la Guerra Civil de Estados Unidos, Civil War II (2013), Birth´s of Rome (2013), España 1936 (2013), Hannibal: Terror of Rome (2014), To End All Wars (2014), Thirty Year´s War (2015) y el que sería su último juego hasta la fecha Wars of Napoleon (2015). Todos estos títulos contenían los mismos patrones que el resto de juegos de AGEOD, dificultad, complejidad, uso del motor AGE y espacios de tiempo acotados y nos muestran un ritmo de trabajo apabullante e intimidante. Sin embargo, el final del acuerdo con Paradox les privó de una exposición comercial amplia y todos sus últimos juegos han caído en el desconocimiento del gran público, al que se veía abocado por el tipo de juegos que realizaba, dirigidos a un nicho específico.

Hasta aquí la magna obra de este hombre clave en el desarrollo de la alta estrategia o la simulación estratégica. Un hombre apasionado de la estrategia, pero también apasionado de la Historia. Un protagonista anónimo de la historia del videojuego. Gracias a su trabajo y su labor podemos encontrar en las tiendas digitales y físicas juegos que desafían al usuario y les sitúan enfrente de retos complicados y difíciles decisiones. Con este pequeño texto hemos querido hacer un poco de justicia y demostrar como el trabajo de personas poco conocidas es vital y clave para el desarrollo de la industria del videojuego. No podemos olvidar que los grandes títulos de estrategia que portan a sus espaldas con grandes presupuestos han copiado o tomado prestado elementos nacidos de la mente de Thibaut y su primer juego, Europa Universalis, como la saga Total War y todas aquellas que siguen o han seguido su estela, pero también los grandes éxitos de Paradox como Crusader Kings 2 o Hearts of Iron IV.


FIN



“MUERA
EL REY
RICADO,
MUERA
EL REY
RICARDO.
GRITA LA
JAURIA
FUERA DE
PALACIO”



0 5

YOU STARVED 70 PEOPLE IN ONE YEAR!

Due to this EXTREME MISMANAGEMENT, you have not only been overthrown, BUT YOU MUST FLEE inorder to save your life!!!!

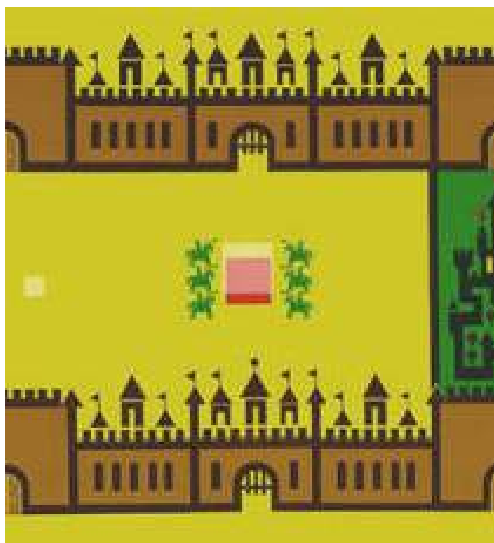
Hamurabi

EL primer juego de estrategia.

PUSH <START> TO CONTINUE

Por: Samuel Argento.

¿CÓMO EMPEZÓ TODO? ¿CUÁL FUE EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA?



"INVASION", DE 1972, FUE EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA PARA CONSOLAS.

Títulos de todo tipo inundan nuestras bibliotecas de juegos, franquicias como Europa Universalis o Crusaders Kings de Paradox llenan nuestras horas y gracias a ellas reinventamos la historia conocida; hemos luchado por la gloria del Imperio Romano de la mano de Ageod gracias a "Alea Jacta Est", hemos revivido la emoción de la carrera espacial con "Buzz Aldrin's Space Program Manager", hemos experimentado "amargas derrotas y estériles victorias" del los títulos de la alianza entre Matrix Games y Slitherine ("Wars of Napoleon", "Thirty Years' War", "Shadow of Shogun",…), hemos guiado civilizaciones enteras a su máximo esplendor gracias a la saga "Civilization" de Sid Meier,… Podría llenar líneas con títulos que nos han emocionado, sé que me dejo muchos en el tintero, juegos que tienen un punto en común: la estrategia. La estrategia, en todas sus variantes, nos inunda y nos apasiona.



"COMPUTER BISMARCK", DE 1980, FUE EL PRIMER JUEGO HISTÓRICO DE GUERRA.

Fue, y es, uno de los géneros por excelencia en el mundo de los videojuegos, y todavía a día de hoy ciertos autores y compañías aun consiguen sorprendernos con sus obras, añadiendo nuevas características, detalles y mecánicas para hacernos sentir la emoción de guiar desde un pequeño pelotón hasta todo un imperio.

Pero, ¿cómo empezó todo?, ¿cuál fue el primer juego para pc que tuvo las características de juego de estrategia?, ¿quién es el "ancestro" de todos esos juegos que nos hacen sentir "Dioses y Reyes"?

Buscando por la red y documentándome lo máximo que me permite mi tiempo, apareció un nombre con esas características: "Hamurabi". No, no he escrito mal el nombre, hay que tener en cuenta las limitaciones de la época en que fue diseñado y programado el juego en cuestión. Inspirado su nombre en Hammurabi, el antiguo rey de la primera dinastía babilónica conocido por su código (El Código de Hammurabi), el titulo tuvo que modificarse debido a la limitación de no poder sobrepasar ocho caracteres, así que se le recortó el nombre y se le quitó una letra eme. Aun así, en muchos sitios se hace referencia a él con dos emes, pero originalmente tuvo solo una.



"REACH FOR THE STAR", DE 1983, FUE EL PRIMER 4X ESPACIAL DE ESTRATEGIA.

En este juego, "Hamurabi", durante diez turnos, en el que cada uno representa un año, nos encargamos de la gestión de una ciudad contemporánea al famoso rey, una ciudad babilónica, administrando el grano y la compra (o venta) de tierras, el terreno de cultivo, así como hacer frente a eventos aleatorios, como plagas, que afectaran el rendimiento de nuestros cultivos. El grano se utiliza tanto para alimentar a nuestros ciudadanos, moneda para ad-

quirir nuevas tierras (o venderlas, dado el caso) y como semilla para la próxima cosecha.

Con esta sencilla premisa, usar grano, y mecánicas simples tenemos todo un juego: Si las personas no comen, morirán, y tendremos menos mano de obra, y menos grano. Si los alimentamos adecuadamente, la población aumentará y puede que no tengamos suficiente grano para todos. Si un turno/año vendemos tierra para alimentar a toda la población, puede que no tengamos suficientes tierras (ni semillas) para la próxima cosecha, etc...

Como hemos indicado, el juego acaba en diez turnos, que representan cada cual un un año. Si muere toda la población antes del decimo turno, acaba el juego, así como si también mueren el 45% o más de la población por una hambruna en un turno. El precio de la tierra varia de turno en turno, las ratas puedes comerse tu grano,... conceptos que añaden aleatoriedad y hacen que no haya dos partidas exactamente iguales. Al finalizar el juego, se compara la labor del jugador con la de gobernantes históricos, que van desde Neron o Ivan IV hasta Carlomagno.

Este juego, un juego de estrategia basado en texto, fue diseñado por Doug Dyment en 1968, (cuando aun no existía la industria del videojuego) como muestra del lenguaje de programación FOCAL para un minicomputador PDP-8 de DEC (Digital Equipment Corporation). Como nota, inicialmente se adjudico la autoría del juego a Richard Merrill, compañero de Doug e inventor del lenguaje de programación en cuestión. Inicialmente, el juego se llamo "The Sumer Game", y así fue conocido hasta que posteriormente fue rebautizado.

Parece ser que el juego estuvo inspirado en un juego llamado "The Sumerian Game", un juego de simulación económica basado en texto diseñado por William McKay de IBM en 1966.

Aunque me encontré con las dudas de cuál de los dos había sido el "primer" juego de estrategia, por lo que he leído, "The Sumerian Game" era un juego de simulación de negocios orientado a la enseñanza (realmente fue desarrollado por petición de la Junta de Servicios Educativos Cooperativos del condado de Westchester del Norte, Nova York), mientras que en todos los sitios y por sus características, se define "Hamurabi" como juego de estrategia.

Diferentes versiones del juego fueron portadas a varios lenguajes, como FOCAL-69

Captura de pantalla de Hamurabi, el primer juego de estrategia, de 1968.

HAMURABI FUE CREADO EN 1968 COMO MUESTRA DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN FOCAL.

o BASIC. Posteriormente, en 1973, el juego fue portado a BASIC, un hito que ayudó a su popularidad, ya que el BASIC no solo estaba orientado a "Mainframes" (Ordenadores Centrales), sino también a ordenadores personales. Una versión ampliada del juego fue incluido en BASIC Computer Games, de David H. Ahl, un libro que compilaba el código de diferentes juegos en BASIC. Esta versión del juego "The Sumer Game", fue rebautizada como "Hamurabi".

La edición del libro de 1978 indicaba que el juego tenía que conocer como "Hammurabi", pero tal como hemos comentado, debido a la limitación del sistema de ficheros usado (8.3 Filename, conocido también como SFN; una convención usada en antiguas versiones de DOS), se le eliminó una m.

El libro se convirtió en un éxito de ventas, debido a que los ordenadores personales inundaron los hogares. A principios de los 80 fue el primer libro sobre ordenadores en vender un millón de copias. Gracias a la popularidad que alcanzó tanto el libro como el juego, el juego de Doug Dyment fue conocido a partir de entonces como "Hamurabi".

Este sencillo juego influyó en las mentes de los que posteriormente diseñaron otros juegos, e influyó en futuros títulos de estrategia y simulación, y también es conocido como un antecedente del género de construcción de ciudades. Si tenéis ganas de probar Hamurabi, y experimentar lo que es jugar al antecesor de nuestros juegos son muy recomendables este par de páginas: para jugar en el navegador http://www.hammurabigame.com/hammurabi-game.php o este otro para descargar el juego en un emulador DOS, archive.org: https://archive.org/details/msdos_Hamurabi_1996

EL JUEGO ESTUVO INSPIRADO EN OTRO LLAMADO "THE SUMERIAN GAME", JUEGO DE SIMULACIÓN BASADO EN TEXTO.

```
HOW MANY BUSHELS DO YOU WI
FEED YOUR PEOPLE? 1000
HAMURABI: THINK AGAIN. O H
YOU HAVE ONLY
 300 BUSHELS OF GRAIN. NO
HOW MANY BUSHELS DO YOU WI
FEED YOUR PEOPLE? 550

HOW MANY ACRES DO YOU WISH
PLANT WITH SEED? 350

YOU STARVED 68 PEOPLE IN O

DUE TO THIS EXTREME MISMAN
HAVE NOT ONLY BEEN
IMPEACHED AND THROWN OUT O
YOU HAVE ALSO BEEN DECLARE
          'NATIONAL FINK!!

SO LONG FOR NOW.

READY.
```


Captura de pantalla de "Hamurabi", primer juego de estrategia fechado en 1968.

"PUEDO CONFESARTE E INNOVAR EN EL CASTIGO."

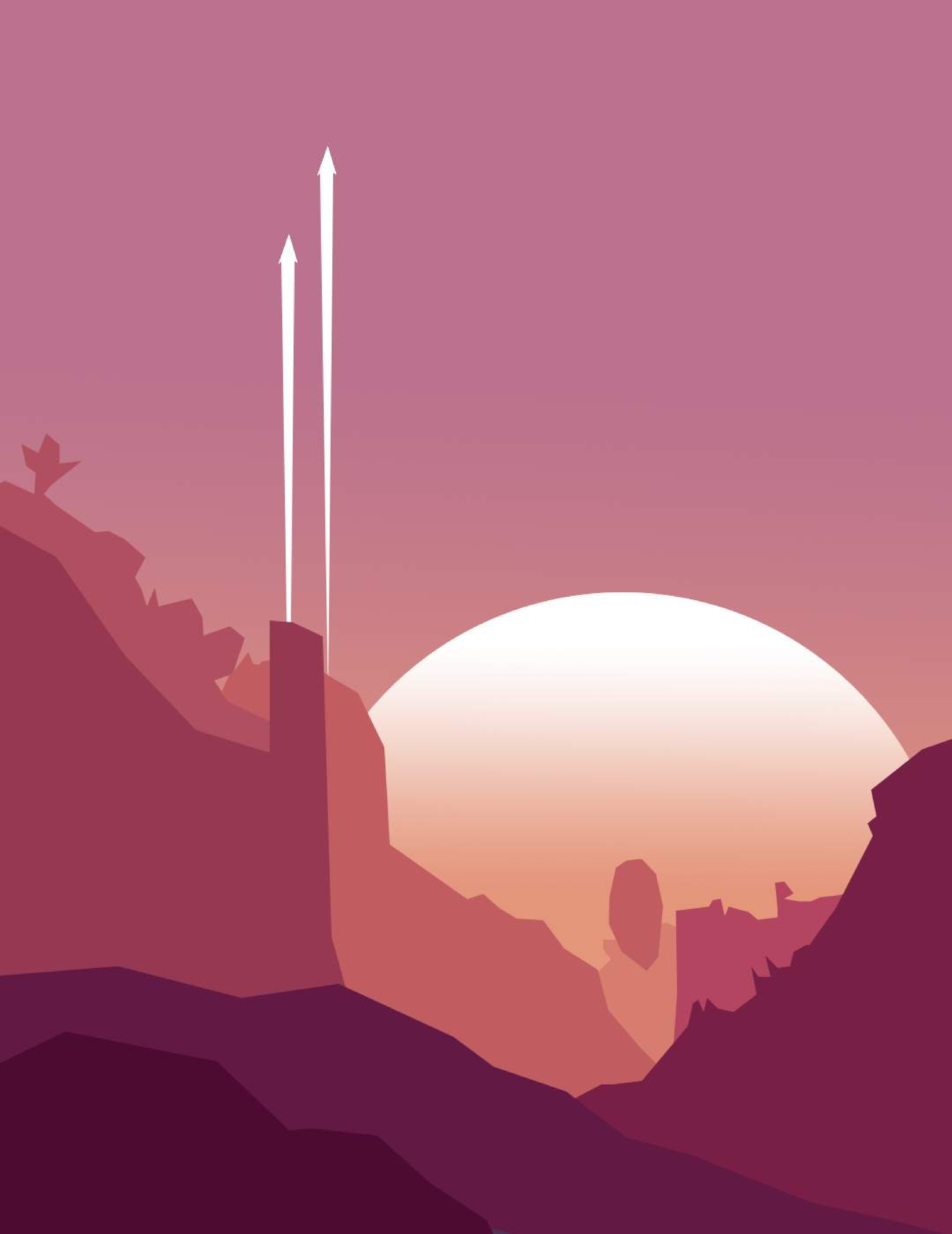


¿QUÉ HA PASADO CON

NO MAN´S SKY.

¿Qué ha pasado con "No Man´s Sky" (Hello Games, 2016)? En el año 2013 fue considerado el mejor juego de los premios VGX, un año más tarde, durante el E3 de 2014, el juego, según diferentes medios, Engadget, Eurogamer y la BBC, fue considerado como el mejor de la feria. 3 y 2 años antes de su lanzamiento ya era considerado un gran éxito dentro de la industria del videojuego. El mismo año de su lanzamiento, y coincidiendo con las mismas fechas aproximadas de su lanzamiento las grandes alabanzas seguían siendo la norma. En el Washington Post titulaban una de sus primeras noticias sobre el juego con el titular "No Man´s Sky es tan grande, y tan popular, que en una noche los jugadores han descubierto 10 millones de especies diferentes". De hecho, el juego se ha vendido en consonancia con estas mismas cifras de popularidad. Según Gamespot, "No Man´s Sky" ha sido el segundo lanzamiento con más exito dentro de la plataforma PlayStation 4, solo superado por Uncharted 4.

Por Alberto Venegas Ramos.



CADA USUARIO HA CREADO SU PROPIA IDEA DE NO MAN´S SKY.

Según la página SteamSpy el juego ha sido disfrutado en la plataforma Steam por más de 700.000 usuarios. Todos estos datos confirman la historia de un éxito de los videojuegos, más aún, de un hito dentro de la industria, un juego tildado de independiente ha conseguido destronar y vencer a muchos otros títulos de gran presupuesto, sin embargo, la diferencia recae en la percepción del juego.

En Metacritic, un agregador de notas tanto de críticos como de usuarios, la primera aún no está disponible para PC, si para PS4, pero la segunda, la de los cientos de miles de usuarios que han comprado el juego, es de 3.2 para PC y 4.9 para PS4. La nota de los críticos en Metacritic asciende al notable bajo, 71 sobre 100. ¿Qué ha pasado? ¿Por qué existe esta brecha numérica entre la percepción del usuario y la de los críticos? ¿Por qué nadie supo ver que este juego, quizás, no fuera todo lo que hubiéramos pensado? ¿Ha tenido algo que ver la publicidad? ¿Ha sido la expectativa, arruinada, del usuario? ¿O ha sido la propia lógica de la industria del videojuego?

Un artículo de Polygon, con el título "La diferencia entre los vídeos de No Man´s Sky y la realidad" mostraba un vídeo de Youtube donde comparaban, en un claro sentido humorístico, los vídeos ofrecidos durante el E3 del año 2004 y vídeos reales del juego. La diferencia es más que notable, aunque anecdótica, ya que solo muestran un solo escenario de un solo planeta. En la revista PC Gamer ofrecen una serie de claves más coherentes y fundadas que la anterior. En esta publicación, titulada "La anatomía de la expectativa: como No Man´s Sky se ha convertido en el mejor y el peor juego de la Historia" arrojan una serie de claves que apuntan más a la postura del usuario en casos concretos, por ejemplo el apartado multijugador. Nosotros, los consumidores, creíamos que el juego iba a ser multijugador, sin embargo Sean Murray, creador del juego y responsable del estudio Hello Games afirmaba poco antes que el juego era para un solo jugador, afirmación que ya habían realizado con anterioridad, precisamente en el año 2014 durante una entrevista a JeuxVideo. Durante esta entrevista a Murray le preguntaron si No Man´s Sky tendría apartado multijugador y él contestó, tajantemente, que no. Sin embargo poco caso se le hizo y saltando sobre sus palabras se siguió pensando, de manera general, que el juego era multijugador. De hecho, algunas de las críticas más duras que ha recibido el juego han ido a parar a este hueco. En la propia PC Gamer, dentro del cajón donde describen lo esencial del juego, en el apartado multijugador no citan que no existe, sino que hasta donde el crítico conoce, no lo ha visto. Y, aunque en los medios anglosajones no hacen demasiada referencia a este elemento, los medios españoles si se centran en un aspecto que el propio creador del juego ha confirmado que no existe, como Meristation, quien le dedica un vídeo titulado "La polémica del día, el modo multijugador de No Man´s Sky" citándolo de nuevo en la conclusión de la crítica del juego. En 3D Juegos también hacen referencia a este hecho, el apartado multijugador, aunque si matizan la afirmación citando a Sean Murray y su tajante declaración sobre su juego, centrado únicamente en el multijugador.

Este debate sobre el apartado multijugador, que quizás no fue del todo solventado por Hello Games, quienes deberían haberlo solucionado mucho antes, se ha transformado en una ola de odio hacia el título. Una ola liderada por grandes centros de opinión, como presentadores de vídeos conocidos de la plataforma Youtube. Rubén Doblas Gundersen, más conocido como "Rubius", en un tuit publicado el 12 de agosto de 2016 definía a No Man´s Sky como "la mayor decepción de mi vida".

Arte conceptual de No Man´s Sky (Hello Games, 2016).



Este grito al aire no tendría la menor importancia de haber sido cualquier otro usuario, pero este usuario de Twitter tiene 6,6 millones de seguidores en la red social y 20 millones en la plataforma YouTube. Además, el tuit fue compartido por más de 6.800 personas y resaltado por más de 33.000. No nos engañemos, esta serie de opiniones nada fundadas crean opinión.

La angustia por crear un juego que nadie estaba esperando era una preocupación para Murray desde el año 2014. Muchos usuarios y consumidores crearon sus propias expectativas, alimentadas por algunos vídeos del juego, sobre No Man´s Sky. No solo era el juego que debían jugar, sino que iba a ser su juego. Si nos permiten una opinión personal, el videojuego, aún a día de hoy, alimenta olas de opinión para favorecer sus ventas. Crea y levanta comunidades en torno al desarrollo de un videojuego mostrando todas las facetas de su creación a través de vídeos o diarios de desarrollo. Esto es un grave problema, en el cine o la literatura no existe. Nadie muestra su trabajo inacabado porque puede dar lugar a equivocaciones o problemas una vez publicado precisamente por esto mismo, porque durante el desarrollo de un juego, no acabado, pueden mostrarse ideas o nociones que más tarde, por cualquier tipo de problemas, no se acaben añadiendo al videojuego. El usuario, ante esta obviación de elementos o partes que habían visto durante el desarrollo del videojuego, se sienten engañados y defraudados, repercutiendo, por supuesto, en las opiniones pero curiosamente, no en las ventas, como ha demostrado No Man´s Sky. Este hecho no ha salido de nuestra imaginación, sino que es una realidad para el propio estudio: "muchos pequeños detalles han cambiado (muchos, muchísimos, y para mejor) pero el juego luce y se disfruta de la misma manera en el que fue concebido. Los juegos cambian durante su desarrollo y es nuestro problema no entenderlo.

De hecho, en una carta de Murray publicada el día anterior a la salida del juego el propio creador de No Man´s Sky definía su creación como "un juego de nicho". Sin embargo la distribuidora, Sony, nos lo ha vendido como un juego que no solo hará feliz a un grupo reducido de usuarios, sino que lo ha utilizado como bastión para su consola, convirtiendo, en el departamento de márquetin, a No Man´s Sky en un juego de masas. El propio estudio era consciente de esto y en la misma carta pronunciaba, de manera tajante, que cosas podría hacer el usuario en su juego:

EL PROPIO ESTUDIO, HELLO GAMES, NO SUPO MANEJAR LAS EX-PECTATI-VAS, QUE CREÓ NO MAN SKY.




Arte conceptual de "No Man´s Sky" (Hello Games, 2016).

EL JUEGO TIENE PROBLEMAS GRAVES, SIN EMBARGO ESTOS APENAS HAN SIDO TRATADOS.

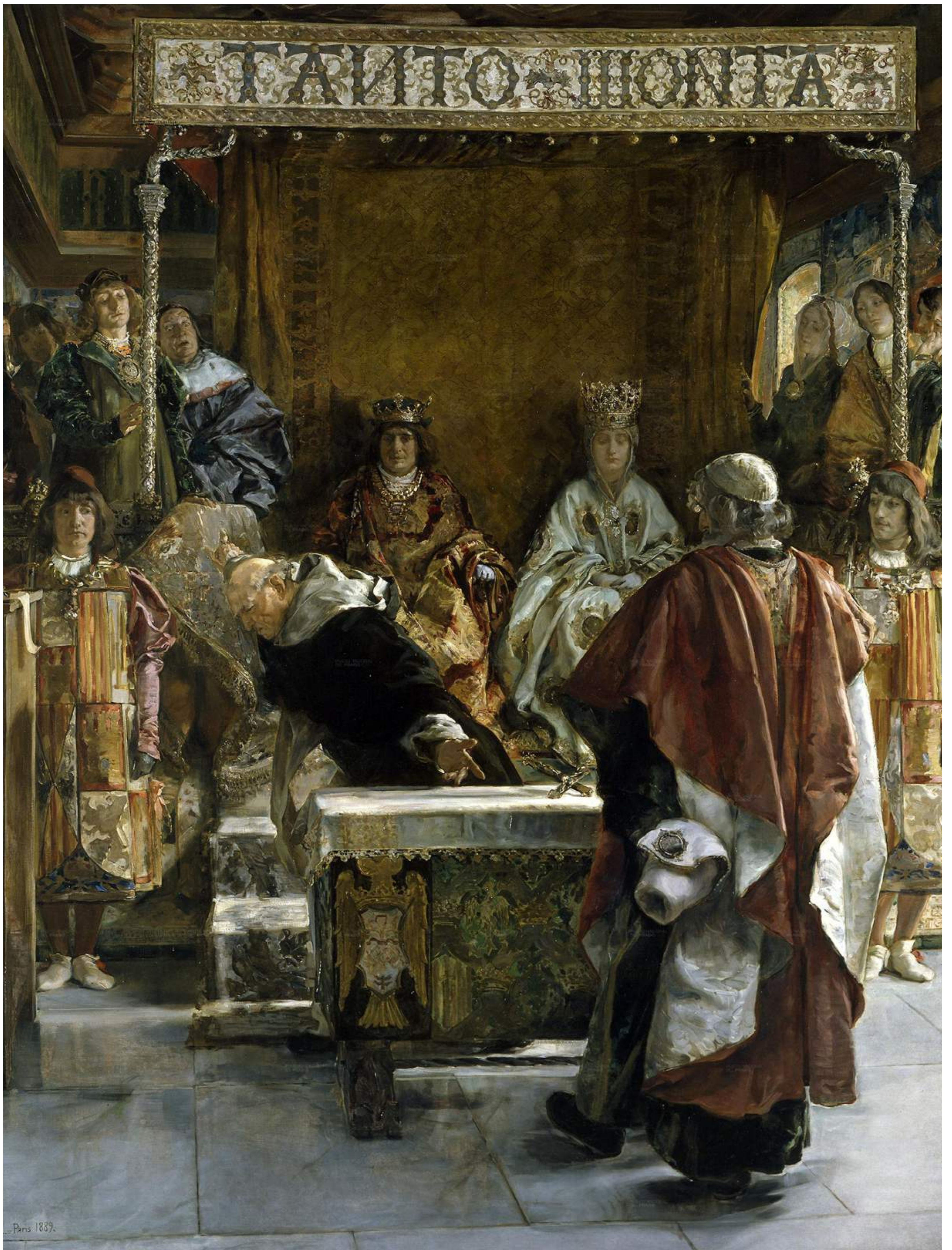
Explorar un bello universo creado a partir de mundos nacidos de manera algorítmica poblado por exóticas criaturas. Comerciar con personajes no jugadores. Combatir con robots en tierra y en asombrosas batallas espaciales. Sobrevivir y crear en un universo infinito. Una increíble banda sonora creada de manera algorítmica por mi propia banda. Por los momentos pequeños y únicos. Parecerá que estás pasando sobre las tapas de un antiguo libro de ciencia ficción.

Sean Murray nos queda muy, muy claro lo que podemos hacer y no podemos hacer en No Man´s Sky y sin embargo se han pasado por alto todas sus palabras y afirmaciones y el juego ha sido juzgado bajo los parámetros ideales de cada uno, de la idea que cada tenía en su mente sobre lo que tenía que ser No Man´s Sky y esto es terriblemente injusto.

Como conclusión personal, nunca vi ningún vídeo ni leí ningún artículo o avance sobre el juego. No supe nada de él hasta que lo tuve en mis manos. Esta práctica suelo realizarla con los libros, películas, series o juegos que me llaman muchísimo la atención y creo que es la mejor forma de acercarse a la cultura popular, lejos de la contaminación de diarios de desarrollo donde hay más teoría que práctica, lejos de opiniones secundarias infundadas e injustas y lejos de cualquier atisbo de expectación o debates relacionados con el producto. De esta manera, la primera vez que jugué a No Man´s Sky se me iluminó la cara y estuve pegado a la pantalla durante tres horas sin siquiera pestañear. El juego tiene problemas, problemas muy graves que recorreremos en nuestra crítica, pero son problemas que pueden solucionarse a través de parches y soluciones posteriores, los problemas de almacenamiento, la repetición de elementos, la sensación de "deja vu" que te recorre en cada lugar, la escasa variedad de especies animales y vegetales, etc, etc. Sin embargo, a nosotros, No Man´s Sky nos ha convencido.



FIN


TANTO MONTA
Paris 1889.

“SOY EL REY RICARDO Y ES ASÍ CÓMO SE HACEN LAS COSAS POR AQUÍ”

ARRASTRAR Y SOLTAR

Un lugar para las aventuras gráficas.

"SALT", DE WORMWOOD STUDIOS.

Tú dejarás todas las cosas que amas más entrañablemente; y este es el dardo que el arco del exilio primero saeta. Tú probarás cuán amargo es el pan ajeno, y cuán dura es la calle de subir y bajar por ajena escala. Dante, Paraíso, Canto XVII, Versos 54 – 60.

Dentro del género literario de la prosa existen diferentes tipos de narraciones entre las que destacan el cuento, la novela, el mito, la leyenda, la fábula y la crónica. La más conocida y extendida en la actualidad es la novela, aunque no siempre fue así. Durante la época antigua la novela apenas existía y el mito, la leyenda y la fábula copaban los puestos más altos de popularidad dentro de la prosa. Pasado el tiempo, dentro de la época medieval, la crónica ocupó la primera preocupación dentro de los prosistas para pasar al cuento en la edad moderna y finalmente a la novela en la época contemporánea. Con esta simple premisa únicamente queremos mencionar la cantidad de estilos dentro de un mundo que consideramos monolítico, el de la prosa y la novela.

Dentro del videojuego, este estilo también ha calado hondo y consideramos dentro de las características que hacen a un juego bueno o malo su extensión. Sin embargo no consideramos juegos pequeños como grandes juegos por esta simple cuestión. El mundo independiente y especialmente el ámbito de las competiciones, "gamejam" y "speedrun" han dado un nuevo sentido a esta cuestión y ha conseguido realizar pequeñas joyas de escasa duración que ha llamado poderosamente la atención al público como el título patrio Gods Will Be Watching (Deconstructeam, 2014).

En este texto nos ocuparemos de otra pequeña cápsula jugable que nos ha llamado terriblemente la atención y ha quedado alojada en nuestro subconsciente con fuerza, a pesar de esos escasos quince minutos de duración. Nos referimos a "Salt" (Wormwood Studios, 2013), una aventura gráfica tradicional con interfaz "point & click" realizada bajo el aspecto gráfico del pixelismo y fabricada por los mismos autores del genial "Primordia" (Wormwood Studios, 2012). Esta aventura gráfica nos sumerge, nunca mejor dicho, en el naufragio de una expedición científica en la Antártida que tuvo lugar en el año 1845 y que es conocida como la Expedición perdida de Franklin. La cual, tras sufrir una serie de descalabros, quedó finalmente perdida y encallada en las costas antárticas sin que pudiera sobrevivir ninguno de sus integrantes.

La tragedia es uno de los elementos centrales del pequeño título. La historia es conmovedora y destaca por sí misma, los apenas quince minutos que se extiende en el tiempo quedarán ligados a ti de una manera tan fuerte como cualquier otro título de más duración y presupuesto.

Este último detalle es otro de los elementos que deseamos destacar de este título. El juego es completamente gratuito y se puede descargar desde la propia página web de sus creadores. La propuesta

SALT

no es comercial, este pequeño detalle permite que la narrativa y la mecánica no tengan que amoldarse a ningún tipo de gusto o demanda en particular del potencial público porque no planean ganar dinero con él. Esto, como hemos mencionado, permite o abre una nueva serie de posibilidades como plantear esta historia, realmente trágica, como jugable. Elemento al que se adhieren todos los demás aspectos del juego como las frases del personaje -en perfecto inglés-, las acciones a desarrollar o el propio color del juego, de un gris que acongoja. Todos ellos ligados a la perfección resultando en una mezcla perfecta. De hecho, su historia podría dar de sí como justificación de otras entradas sobre el papel del jugador y las consecuencias de sus acciones frente al personaje, reflexión que dejaremos para más tarde.

La propuesta gratuita no es nueva y los autores del título ya lo han realizado anteriormente con títulos como "Beacon" (Wormwood Studios, 2012) o "Like a Raisin in the Sun" (Wormwood Studios, 2011) por parte de Wormwood Studios y en el caso de otro de los creadores de "Salt", Ben Chandler, miembro de Wadjet Eye Games, el muy recomendable "PISS" (Ben Chandler, 2013) o el no menos bueno "^_^" (Ben Chandler, 2012). Todos ellos dentro del género de las aventuras gráficas con estética pixelada que nacieron utilizando el motor de desarrollo AGS e implementado historias diferentes y alternativas a las que hemos venido disfrutando en el género tradicionalmente. Todos ellos creadores de títulos exitosos como el ya mencionado "Primordia" o el reciente "Blackwell Epiphany" (Wadjet Eye Games, 2014), pero que en sus ratos libres deciden crear estas pequeñas joyas gratuitas para el disfrute general del público.

Sin duda alguna, estas pequeñas perlas son intervalos preciosos para el acostumbrado a los grandes juegos. Pequeños bocados de genialidad que permiten al jugador que no tiene el tiempo necesario para invertir en un juego extremadamente largo que disfrute de un pequeño título que en menos de veinte minutos esté completo y que ofrezca a éste lo que ha venido a buscar, en el caso de las aventuras gráficas, unos buenos puzles y una gran historia, como es el caso de "Salt" de Wormwood Studios.

NO MAN´S SKY ES UN JUEGO NO APTO PARA TODO EL MUNDO.



Arte conceptual de "Wolfenstein: Old Blood" (MachineGames, 2015)

"PISS", DE BEN CHANDLER.

Ben Chandler es un artista del pixel australiano relacionado con ciento y un proyectos independientes en forma de aventuras gráficas tradicionales. Es obra suya, por ejemplo, el apartado artístico de la saga "Blackwell" de Wadjet Eye Games. Sin embargo el verdadero potencial del australiano lo ha ofrecido al mundo de manera altruista. El año pasado, por ejemplo, trabajó en cinco proyectos que pueden disfrutarse de manera gratuita, "Falling Skywards", "Fragment", "^_^", "Spaceman in Space" y "PISS", cada uno más recomendable que el anterior, especialmente el tercero y quinto.



Captura de pantalla de "PISS" (Ben Chandler, 2013)

LA INFLUENCIA DE MUNDODISCO ES MÁS QUE EVIDENTE DURANTE TODO EL JUEGO DE BEN CHANDLER.

Alejado de las obras gratuitas de otras compañías independientes dentro de la Aventura Gráfica como Wormwood Studios, que también ofrecen títulos gratuitos, su duración y complejidad van más allá de los veinte minutos y el trabajo que se esconde tras su hermosa fachada es realmente considerable. De hecho si alguno de ellos, especialmente "PISS", llegara a plataformas de venta digital como Steam no nos cabe duda de que llegaría a convertirse en una de esas joyas Indies de las que todo el mundo habla.

"PISS" es una Aventura Gráfica clásica nacida en 2013 que responde a las mecánicas clásicas del género, entornos pixelados realizados a mano con una belleza impresionante de la que hablaremos más adelante, uso de una interfaz de "point & click" y empleo de inventario, recogida de objetos, resolución de puzles y conversaciones con los personajes no jugables como forma de avanzar en la trama.

Sin embargo añade una serie de innovaciones que nos hacen dudar, si nos atenemos al más extremo purismo en las etiquetas, si realmente se trata de una aventura gráfica. Las conversaciones priman sobre el resto de los elementos jugables en el juego. Nuestro personaje, y nosotros, pasará el mayor tiempo empleado en el título hablando con los distintos caracteres que nos encontraremos en los diferentes escenarios, normalmente tres por lugar.

Estas conversaciones nos indicarán y nos ofrecerán las claves para poder avanzar y en muchas ocasiones formarán los propios puzles del juego al indicarnos las formas de progresar en la trama además de ser un propio incentivo en sí mismo ya que se trata de conversaciones realmente interesantes que irán descubriendo, poco a poco, no solo la trama sino la propia personalidad de la protagonista, quien sufre un severo caso de amnesia provocada por la bebida.

La personaje protagonista será una de las claves y principales atractivos del título. De nombre Moira, de profesión mercenaria y de hecho, alcohólica. El trasfondo del personaje se irá desvelando a lo largo del juego a través de las conversaciones con los demás personajes debido a que el abuso del alcohol ha borrado la memoria de Moira. Llega a tanto su adicción que el principal objetivo del título durante sus primeros minutos será conseguir dinero para poder emborracharse y no soñar, ya que Moira tiene pesadillas de manera recurrente y en sus sueños es amenazada por visiones de matrimonios, hijos, comidas en el parque y felicidad tradicional.

Felicidad de la que Moira huye despavorida escapando en cada botella de sus pesadillas, para las cuales necesita dinero, comenzando el juego en este mismo punto, la necesidad de monedas para comprar bebida, sin embargo esta tarda poco en desarrollarse por derroteros más profundos y complejos. El carisma de la protagonista está realmente bien conseguido y poco a poco va perfilándose y haciéndose más patente a través de los textos que el jugador irá leyendo. Porque esta es otra de sus características, la cantidad de textos que porta el título, no solo en las conversaciones, sino también en las descripciones de los objetos y personajes de cada escenario, realmente detallados y extensos.

La principal influencia del personaje y de toda la trama y el juego es el mundo creado por Terry Pratchett, "Mundodisco". Las características comunes son más que evidentes, el mundo fantástico caracterizado por su



realismo, el humor como principal característica de todo lo que envuelve a la trama, los personajes extravagantes y estrambóticos, la magia como elemento natural de la vida cotidiana de los habitantes de la ciudad y la comunicación de mensajes y críticas relacionadas con nuestro presente utilizando los tópicos de la literatura fantástica. Todos estos elementos tan característicos de la obra de Pratchett no tardan en aparecer en "PISS", como su propio nombre, "PISS", del que no tardan en reírse dentro del juego, donde la protagonista, hablando con un poeta sobre el nombre de su obra, "PISS", menciona como se le ocurrió un nombre tan terriblemente feo.

Otro de los elementos que llaman la atención del título es su apartado gráfico. Denota un profundo trabajo previo ya que todos los fondos del juego están realizados a mano, así como los personajes y las animaciones que los mueven. Todo ello armado y estructurado con el motor de desarrollo de aventuras gráficas "Adventure Game Studio" o AGS. El talento del artista australiano es más que patente y sin duda alguna que sea gratuito únicamente puede llegar a tener la explicación de que el juego sirve como carta de presentación de Chandler, porque, como hemos mencionado anteriormente, el juego posee una carga de trabajo realmente impresionante y que justificaría el precio que el artista quisiera colocarle.

De nuevo, las referencias para el apartado artístico provienen de los tópicos de la ciencia ficción y la fantasía con ciudades y poblados muy del estilo de obras como "Dune" y personajes sacados de las obras cumbres de la fantasía como "El Señor de los Anillos", el propio nombre de la protagonista, Moira, nos lleva a la obra de Tolkien, así como los distintos personajes que apa-



Captura de pantalla de "PISS" (Ben Chandler, 2013)

“PISS” ES UN JUEGO MUY RECOMENDABLE, TANTO POR SU NARRATIVA COMO POR SUS PUZLES, MÁS AÚN SIENDO GRATUITO.

recen por la trama, desde troll hasta goblins, pasando por otros más relacionados con Mundodisco, especialmente los más estrambóticos.

Resumiendo, “PISS” es un juego realmente recomendable que se convierte en obligatorio cuando comprendemos que un trabajo de esta magnitud se nos ofrece de manera completamente gratuita. Es algo realmente incomprensible que un título de esta categoría y con todo el trabajo que porta a sus espaldas se ofrezca al público de manera altruista.

Dentro del género de las Aventuras Gráficas independientes existe este movimiento de surtir a la comunidad con pequeñas obras gratuitas que conforman verdaderas pequeñas obras de arte como esta, pero también como la otra obra de Chandler “^_^” o la obra de Wormwood Studios, “Salt”, un movimiento que no hace más que atar cada vez más a la comunidad con estos creadores, formando lazos de fidelidad realmente interesantes y que crea un horizonte, que para el que esto subscribe, es uno de los más interesantes dentro del mundo de los videojuegos actualmente.







A FRAGMENT OF HER DE CHRONERION.



El pintor y su maestro, la aprendiza y el mentor ¿cuántas veces hemos escuchado, leído o visto esta historia? Desde la cadena que formaron Platón, Aristóteles y Alejandro Magno pasando por Rubens y Van Dyck hasta profesores y alumnos más recientes.

Todas estas historias tienen un sello en común, la influencia mutua, el miedo del maestro a ser superado por el alumno y la ambición del alumno por superar a su mentor, como fue la de Velázquez y Francisco Pacheco o Rubens y Van Dyck, muerto demasiado pronto este último:

"Grande para Flandes era la fama de Pedro Pablo Rubens, cuando en Amberes en su escuela surgió un joven llevado de tan noble generosidad de costumbres y de un tan bello espíritu en la pintura que bien dio signos de ilustrarla y aumentar su esplendor." Giovanni Pietro Bellori

En el cine también hemos contemplado esta historia en infinidad de ocasiones, destacando, por ejemplo, las cintas protagonizadas por el recientemente fallecido Robin Williams, "El indomable Will Hunting" o "El Club de los poetas muertos". Donde la historia no tomaba tintes trágicos, sino que centraba su traman en la inspiración del profesor hacia sus alumnos, quienes, tras conocerle, cambiaban su forma de ver la vida. Por supuesto, estas historias idealistas tienen su contrapunto en otras obras, en esta caso literarias, como "Bajo las ruedas", del premio Nobel Herman Hesse.

De todas estas historias e influencias se nutre la obra que nos ocupa, "A Fragment of Her", una historia corta interactiva con una interfaz "point and click" y un apartado artístico pixelado. En esta aventura el jugador encarnará el papel protagonista de Selina,



[redacted]

aspirante a pintora. Nada más llegar a la ciudad y escapar de su antigua vida con sus padres adoptivos tendrá la oportunidad de entrar en la destacada escuela de artes aplicadas del Dr. Seligman, reputado artista de la escena contemporánea. En ella, Selina tendrá que demostrar su valía semana a semana superándose a sí misma bajo el riesgo de ser expulsada si falla alguna de estas semanas.

En pocas escenas el juego desarrolla una serie de relaciones que cualquiera que haya vivido en el mundo académico podrá reconocer, y no solo estos, sino todo aquel que se haya embarcado en cualquier proyecto cultural, investigador o social. Un profesor exigente, megalómano, egocéntrico, hiriente y excéntrico. Un grupo de alumnos que alaban al profesor formando una apoteosis en torno a él y el verso libre, el alumno independiente, compañero fiel

del recién llegado y portador de ayuda y buenas noticias. Todos estos elementos se encuentran conjugados en la aventura y la buena noticia es que escapan de los tópicos y se van presentando y mostrando de una manera coherente, natural e integradora con el resto de la trama.

Como hemos mencionado, "A Fragment of Her" no se trata de una aventura gráfica, sino que es una historia interactiva. La trama es el eje sobre el que se desarrolla la aventura, no los puzles, repartidos por la historia de una manera puntual. El juego avanza a medida que nosotros nos adentramos en las conversaciones que nos proponen sus creadores. Serán estas los verdaderos puzles del juego, elegir la respuesta correcta, leer y responder de acuerdo a las respuestas que el interlocutor con el que hemos conversado nos ha dado, etc., serán el verdadero eje de "A Fragment of Her".

Aparte de esta original propuesta, la de historia interactiva con puzles en base a los diálogos, otro de los elementos que destacan del juego de Chronerion es su apartado gráfico. Con pocas pinceladas son capaces de crear un universo vivo y real y con tres escenarios desarrollar una historia profunda de superación, voluntad, perseverancia y talento. Muchos de los que hayan visto la genial cinta de Damien Chazelle, "Whiplash", verán la esencia misma de esta en esta pequeña historia interactiva de no más de treinta minutos de duración.

Desde esta sección, 28 megas, y desde esta casa, AKB, os animamos a probar esta aventura diferente, original y atrevida, pero también complaciente y agradable tanto a la vista como a la mente, y una vez terminada, a disfrutar de su segunda parte y tercera parte "Being her darkest friend" y "Ceasing to be Her Demise". En una de las conversaciones del juego la protagonista es cuestionada por su recién descubierto amigo Tamako sobre el concepto del arte y si este se basa en la transgresión o la belleza. Nosotros respondimos en la transgresión, pero también nos guardamos la segunda respuesta como válida, como muestra este "A fragment of her", una pequeña e incipiente transgresión en un medio al límite de la saturación como es el escenario independiente y una obra de una belleza extraordinaria si nos adentramos en ella con los ojos y la mente abierta y debidamente dispuesta.

EL MAESTRO Y EL ALUMNO, UNA HISTORIA ETERNA HECHA PÍXEL.





"Y ANTES DE QUE ME DEIS CAZA Y HAGÁIS DE MI CUERPO PEDAZOS TENDRÉ MI RACIÓN DE ATADURAS Y LATIGAZOS.

PRÓXIMO NÚMERO:

BETHESDA SOFTWARE

READ THIS BOOK FIRST!

BETHESDA & SOFTWORKS

NÚMERO XX

PRESURA



